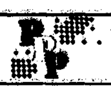
ATARI magazin

4 Juli/Aug. '96 6. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

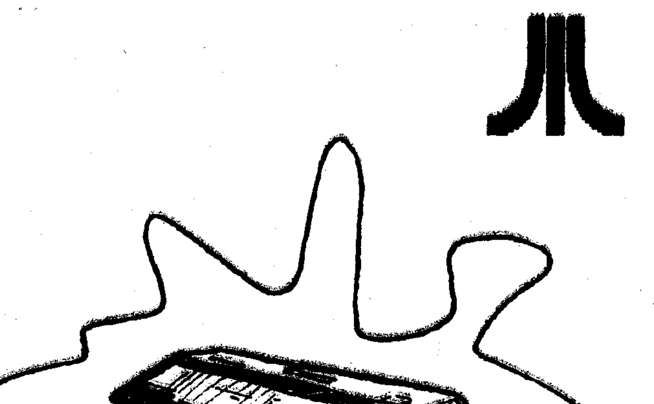






DFÜ Lexikon Teil 3

* NEU * NEU *
Infrarot - Maus



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

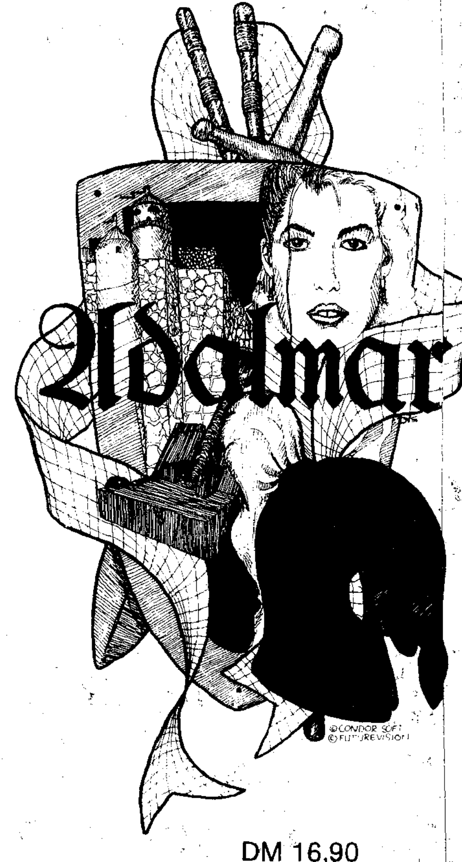
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

heute erhalten Sie mit ein wenig Verspätung das neue ATARI magazin.

Die Verspätung hat 2 Gründe. Zunächst eine Magen-Darm-Infektion, die mich doch etwas geschwächt hat (man fühlt sich, als wäre man ein durchgekauter Kaugummi), und dann die schleppenden Verlängerungen, die mich diesmal richtig demotiviert haben (vielleicht hängt ja beides zusammen).

Natürlich möchte ich mich bei allen Usern bedanken, die immer noch treu zu uns und Ihrem Computer stehen.

Aber so langsam muß man der Realität in die Augen blicken. Unsere Gemeinschaft wird immer kleiner, und eigentlich reicht die Zahl der Verlängerungen nicht mehr, um sinnvoll und kostendeckend zu arbeiten.

PD-MAG und SYZYGY bestellen !!!

Ich habe schon oft, leider vergeblich, darauf hingewiesen, daß alle User auch das PD-MAG und das SYZYGY abonnieren müßten, um finanziell über die Runden zu kommen.

Daher lege ich für alle User, die das eine oder andere noch nicht abonniert haben, einen speziellen Bestellschein bei. Denken Sie daran - die Lage ist wirklich ernst! Abonnieren Sie das PD-MAG/SYZYGY solange es diese noch gibt. Danach ist es zu spät.

SOS-Gutschein gültig bis 16. Juli ´96

Außerdem lege ich für alle einen SOS-Gutschein über 10,- DM bei. Er wird hoffentlich kurz vor der Sommerflaute noch für Bestellungen sorgen, die unsere Lage ein wenig verbessern.

Trotz aller Schwierigkeiten haben wir aber wieder ein interessantes Magazin auf die Beine gestellt. Wie Sie sehen gibt es immer noch Neuheiten für die Atari's. Die Infrarot-Maus und auch neue Games aus Polen sorgen für Abwechslung im Atari-Alltag.

So nun erhole ich mich noch ein wenig von meiner Infektion, und wenn Sie mich mit Ihren Bestellungen wieder motivieren, dann ist die Atari-Welt wieder in Ordnung.

Viel Spaß mit dem neuen ATARI magazin wünscht Ihnen

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: SOS-Gutschein gültig bis 16. Juli ´96. Nicht vergessen!!!

INHALT

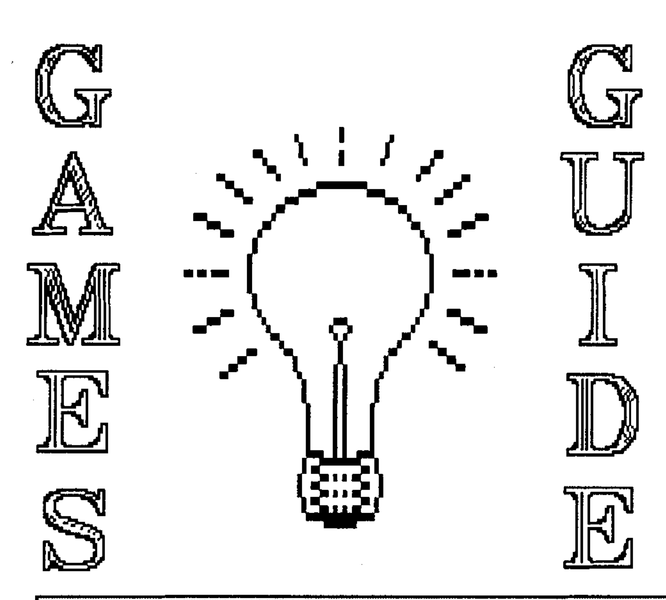
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 5. August

Beachten Sie bitte die Seiten

19 (Das Geburtstagsblatt)

20 (Sparangebote)

41 (Raus-Raus-Aktion)



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Freunde,

Ich hab' mal wieder in meiner Trickkiste gewühlt und dabei eine große Menge an Freezerpokes und anderen Tips ausgegraben. Leider kann ich nicht dafür garantieren das sie alle funktionieren, aber die meisten sollten doch klappen! In der nächsten Ausgabe folgt der zweite Teil.

BC's Quest for T

$0E0A,80 LEBEN

Ballcracker

$1A16,X LEBEN

$1A24,X LEVEL

Beer Belly Brew

$1D58,X LEBEN

Blinky´s Scary Scholl

$006B,X LEBEN

Bubble Trouble

$068F,X LEBEN

Bruce Lee

$0026,x LEBEN =<129

$2600,10 KEINE KOLLISION ABFR.

Cavernia

$7A2B,60 UNSTERBL.

ODER $1FFF,X LEVEL

$6F1E,60 KOLLISION AUS

Chimera

$3FC7,0 FOOD BLEIBT STEHEN

$3FFA,A5 WASSER BLEIBT STEHEN

$42F2,60 ZEIT STEHT

Cohens Tower

$00DF,00 AUF 0 SETZEN

Conan

$034B,X LEBEN

$034C,X LEVEL

$034D,E SCHWERTER

Dan Strikes B

$0608,09 LEBEN



Defender

$9E LEBEN

$A5 BOMBEN

Desmond Dungeon

$1042,X LEBEN

Diamonds

$0605,X LEBEN

Donald

$0406,X LEBEN

Donkey Kong jr.

$0089,X LEBEN

Draconus

$E582,EA EA EA UE. FEUERKR.

$440B, EA EA EA UE. LEBEN

$55D0,EA EA EA UE ENERGIE

$4260,X LEBEN

$4229,X FLAMMEN

$5E85,AD UE. FLAMMEN

Dropzone

$5122,A9 UNSTERBL.

$05AC,X LEBEN

$05AB,X SMARTBOMBS

$3368,AD UE. LEBEN

$5E67,AD UE.BOMBEN

$30DE,X LEBEN

$30E3,X BOMBEN

Druid

$44C2,24 UE. SCHUSSKRAFT

$5056,EA UE. SCHLUESSEL

$5128,24 UE. INVISIBLE

$5146,EA UE. GOLEMS

$51E8,24 UE. CHAOS (HEHE)

So, das soll's für's erste gewesen sein, mal sehen was ich in der nächsten Ausgabe für Euch parat habe!

Sascha Röber

Ghostbusters

Wenn man eine seiner Figuren beim Geisterfangen versehentlich verkehrt herum positioniert, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Warten, bis der Geist über der Falle ist und dann auslösen, egal ob er durch Strahlen festgehalten wird oder nicht. Gerade am Anfang, wenn die Geister noch nicht so zappelig sind, ist die Chance groß, ihn trotzdem zu erwischen.

2. Strahler starten und abwarten. Entweder die Strahler entladen sich oder der Geist verschwindet. In beiden Fällen sollte man danach zum Hauptquartier fahren.

Startrek

Man hat bessere Chancen, Nomad zu treffen, wenn man nicht wild hinter ihm herfliegt, sondern wartet, bis er in der Nähe der Enterprise ist und dann gezielt feuert.

Space Eggs

Die Überlebenschancen sind größer, wenn man am Anfang nicht wild in die Menge ballert, sondern ein "Ei" trifft und den "Flieger" dann gezielt abschießt. Außerdem sollte man sich mit dem zweiten Raumschiff möglichst in der Mitte halten, da man so die optimale Schußposition hat.

Thorsten Helbing

Zauberschloß

SCHLOSS.BAS findet man auf der ZONG-Diskette 6/90 Seite 1. Es ist ein kleines Grafikadventure, ebenfalls von Stefan Dorndora, das einem doch einiges bei der Lösung abverlangt!

Für diejenigen, die das Spiel selbst lösen wollen hier ein paar Hinweise:

Trägt man den TRANK und sagt TRINK TRANK wird man zum Zwerg verzaubert und trägt nichts mehr. Nach NIMM TRANK, TRINK TRANK ist man wieder groß und kann alles aufnehmen.

Groß kann man 4 Dinge tragen, als Zwerg nur 2. Ohne Fackel wird es bald dunkel.

Der Kabold stiehlt immer den Speer. Nicht NIMM KOBOLD, sonst wird man zum Zwerg. Wie oben wird man mit dem Trank wieder groß.

SAVE speichert einen Spielstad auf der Diskette ab.

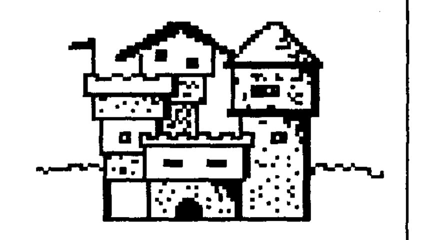
Meine Lösung sieht wie folgt aus:

Zauberschloß

W, S, NIMM BEIL, N, O, N, N, O, O, NIMM FACKEL, H, S, NIMM SPEER, N, R, W, W, S, S, O, VERJAGE WACHE, SPEER, WIRF FACKEL (damit das Buch nicht verbrennt), NIMM BUCH, LIES BUCH (SIMSALAKADABRA merken!), WIRF BUCH, NIMM FACKEL, W, N, N, NIMM TRANK, O, S, O, VERJAGE WACHE, SPEER, WIRF SPEER, NIMM TRUHE, OEFFNE TRUHE, S, S, W, WIRF TRUHE, W, H, N, O, N, N, NIMM RING, S, S, O, S, WIRF BEIL, S, NIMM SPEER, DREH RING, WIRF RING, W, NIMM HANDSCHuh, O, N, W, W, W, VERJAGE WACHE, SPEER, O, O, N, N, W, VERJAGE WACHE, SPEER, WIRF SPEER, NIMM ZETTEL, LIES ZETTEL (Schloßkarte?), WIRF ZETTEL, O, S, S, W, W, NIMM LEITER O, S, WIRF TRANK, R, O, N, W, WIRF LEITER, N, N, W, NIMM GIFT (nur mit Handschuh), O, S, S, O, S, NIMM SCHILD, W, H, N, O, N, W (zum Drache nur mit Schild), WIRF GIFT, W, SIMSALAKADABRA, NIMM KRONE, WIRF HANDSCHuh, O, O, S, W, S, R, O, N, W, NIMM LEITER, W, S, WIRF LEITER, H, NIMM SCHLUESsel, R, N, O, O, S, OEFFNE TUER, S --- > ENDE

Viel Spaß wünscht

Gerd Glaß



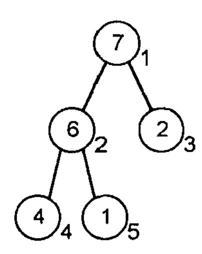
Der Heap Sort

Im Atari-Magazin 5/95 hatte ich kurz den Heap Sort erwähnt und gesagt, daß ich diesen noch erläutern wollte. Aus terminlichen Gründen ist das bisher nicht möglich gewesen, deshalb kommt dieser Artikel mit etwas Verspätung.

Was ist ein Heap?

Ein Heap ist eine abstrakte Datenstruktur, in der eine Folge von indizierten Schlüsseln $k_1,...,k_n$ so organisiert ist, daß für alle i aus dem Bereich von 2 bis n gilt: $k_i \le k_{i \text{ div } 2}$. Man nennt dies auch die Heap-Eigenschaft oder Heap-Bedingung. Allgemein sagt man, eine Datenstruktur ist dann ein Heap, wenn die Heap-Bedingung für alle Schlüssel erfüllt ist.

Heaps werden oft grafisch als binäre Bäume dargestellt. Ein typischer Heap-Baum ist z.B.:



Die neben den einzelnen Knoten stehenden Ziffern sind deren Indizes.

Aus der Definition des Heaps folgt, daß das erste Element der Folge auch deren Maximum ist. Daraus ergibt sich nun ein Algorithmus für den Heap Sort:

```
Organisiere k1,...,kn als Heap;
Solange Heap nicht leer ist wiederhole:
  gib k1 aus;
  lösche k1 aus Heap;
  stelle Heap-Bedingung für restliche
  Schlüssel wieder her.
```

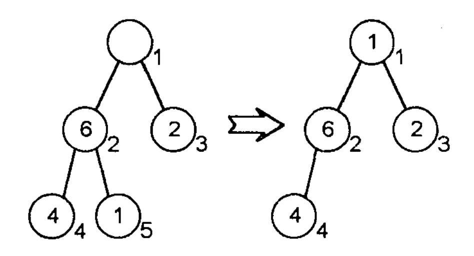
Das Problem ist also in drei Teilprobleme zerlegt worden

1. *Organisieren als Heap*
2. *Löschen des ersten Elements*
3. *Heap-Eigenschaft wieder herstellen*

Um die Organisation als Heap werden wir uns später kümmern, erst einmal geht es um das Löschen und Wiederherstellen der Heap-Eigenschaft.

Löschen des ersten Elements

Das ist nicht schwer. Das letzte Element wird einfach an die Position des ersten gesetzt.



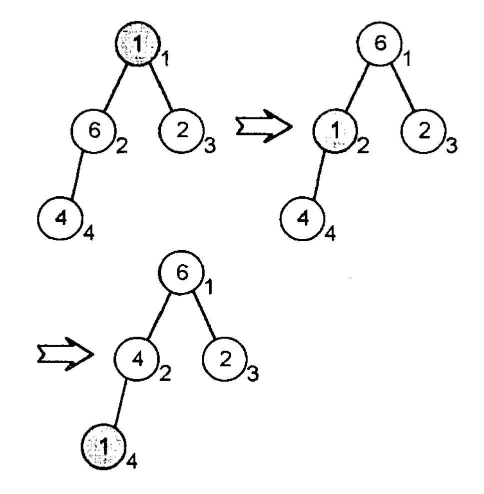
Wie man sieht, ist hier die Heap-Eigenschaft verletzt. Wir kommen damit zu Problem 3.

Wiederherstellen der Heap-Eigenschaft

Um die Heap-Eigenschaft wieder herzustellen, muß nun das erste Element "versickert" werden. Das geht wie folgt:

```
{ versickere ki im Bereich ki bis kn }
Solange ki einen linken Sohn kj hat
wiederhole:
  falls ki einen rechten Sohn hat,
    so sei kj derjenige Sohn von ki mit
    größerem Schlüssel;
  falls ki<kj
    vertausche ki mit kj und setze i:=j,
    sonst halte an {Heap-Bedingung gilt}
```

Grafisch sieht das so aus:



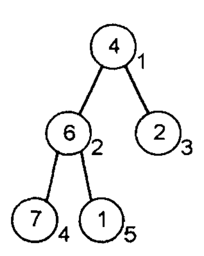
Der Knoten, der aktuell versickert wir, ist dabei grau unterlegt.

Organisieren als Heap

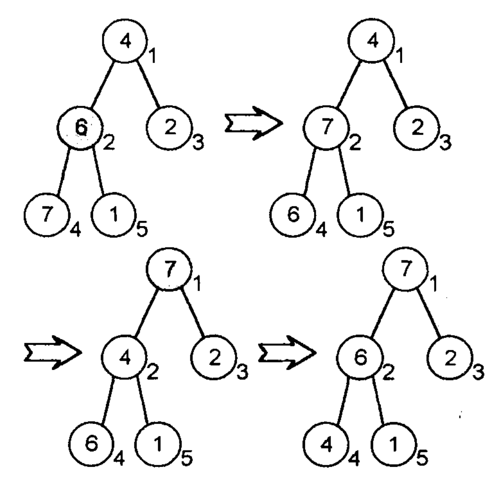
J.W.J. Williams, der Erfinder des Heap Sort, hat bereits 1964 eine Methode zur Organisation einer beliebigen Folge als Heap beschrieben. Das hier beschriebene Verfahren nach R.W. Floyd ist jedoch wesentlich schneller. Die Idee ist, in einer Schlüsselfolge von hinten nach vorne Teilheaps zu erzeugen.

Angenommen, Heap-Eigenschaft ist für alle Schlüssel der Folge ab einem gewissen k_l erfüllt. Dann kann die Heap-Eigenschaft für die Teilfololge $k_{l-1},...,k_n$ hergestellt werden, indem k_{l-1} in dieser Teilfolge versickert wird.

Als Beispiel nehmen wir die Folge (4,6,2,7,1):



Wie wir sehen, ist die Heap-Eigenschaft für alle Elemente ab k_3 erfüllt. Nun versickern wir erst k_2 und dann k_1:



Die Vorgehensweise ist also:

```
for i:=n div 2 downto 1 do
  versickere(i,n);
```

Sodala...

Damit haben wir nun endlich alle Voraussetzungen für den Heap Sort erklärt.

Ich habe zur Demonstration ein Beispielsprogramm in Turbo Basic geschrieben, das sich recht einfach auf andere Sprachen übertragen läßt. Ich habe mich bemüht, das Listing sowohl möglichst übersichtlich als auch effizient zu halten. Es sollte kein besonderes Problem sein, dieses Programm auf Quick oder eine andere Sprache zu übersetzen.

Heap Sort in der Praxis

Warum nun der ganze Aufwand? Das liest sich doch alles reichlich kompliziert. Andere Sortierverfahren wie z.B. Quick Sort sind doch sehr gut, und deren Beschreibungen sind wesentlich einfacher zu kapieren.

Der Heap Sort wird tatsächlich in der Regel nie Standalone eingesetzt. Traditionell dient der Heap Sort zum Vorsortieren bei externen Sortierverfahren, und das hat gute Gründe.

Häufig ist es so, daß man lange Dateien sortieren muß, die gar nicht vollständig in den Speicher passen. Für diesen Zweck gibt es externe Sortierverfahren. Der Zugriff auf externe Speicher ist jedoch sehr teuer, was die Rechenzeit angeht. Deshalb ist man bestrebt, diese Zugriffe so weit wie möglich zu minimieren. Die gängigste Strategie ist also, möglichst große Teilbereiche der Datei im Speicher vorzusortieren. Je mehr Daten vorsortiert sind, desto besser.

Der Quick Sort hat zwar im Durchschnitt ein wesentlich günstigeres Laufzeitverhalten als der Heap Sort, dafür ist der Speicherbedarf wesentlich höher, da man ja einen Teil des Hauptspeichers zur Stapelverarbeitung reservieren muß. Entsprechend weniger Daten passen in den Hauptspeicher. Im Gegensatz dazu benötigt der Heap Sort keinerlei Stacks, also steht der volle Speicher zur Datenaufnahme bereit.

Darüber hinaus weiß man, daß der Heap Sort in jedem Fall mit maximal n*log n Sortierschritten auskommt, der Quick Sort benötigt ja im Worst Case bekanntlich n^2 Sortierschritte. Der Heap Sort ist also ein echtes In-Situ-Verfahren.

Externes Sortieren?

Und schon wieder ist ein Stichwort gefallen. In Anbetracht der Länge dieses Artikels werde ich darauf jetzt jedoch nicht eingehen. Aber aufgehoben ist nicht aufgeschoben!

Florian Baumann

Literaturtips zum Thema Sortieren:

- R. Sedgewick, Algorithms
- T. Ottmann / P. Widmayer, Algorithmen und Datenstrukturen
- D.E. Knuth, The Art of Computer Programming, Vol. 3

Listing HEAPSORT.TUR

```
10 ------------------------------
20 REM Heap-Sort in Turbo-Basic XL
30 REM von Florian Baumann
40 ------------------------------
100 DIM A(255)
110 TIME$= "000000"
120 P=255
130 FOR I=%1 TO P:A(I)=P-I:NEXT I
140 EXEC SORTHEAP
150 FOR I=%1 TO P:? A(I):NEXT I
160 ? TIME$
999 END
1000 ------------------------------
1001 REM Sicker
1002 REM Versickert Element i
1003 ------------------------------
1010 PROC SICKER
1015   T=A(I):J=I*%2
1020   WHILE J<=P
1040     IF J<P THEN IF A(J)<A(J+%1)
THEN J=J+%1
1050     IF T<A(J)
1070       A(I)=A(J)
1080       A(J)=T
1090       I=J:J=J*%2
1100     ELSE
1110       J=P+1:REM ABBRUCH!
1120     ENDIF
1130   WEND
1140 ENDPROC
1200 ------------------------------
1210 REM SortHeap
1220 REM sortiert einen Heap
1230 ------------------------------
1240 PROC SORTHEAP
1250   FOR K=P DIV %2 TO %2 STEP-%1
1260     I=K:EXEC SICKER
1270   NEXT K
1280   K=P
1290   WHILE P>=%2
1300     T=A(P)
1310     A(P)=A(%1)
1320     A(%1)=T
1330     I=%1:P=P-%1:EXEC SICKER
1340   WEND
1350   P=K
1360 ENDPROC
```

ADIR und IMG2PATH

Wer wie ich in der letzten Zeit viel mit Emulatoren zu tun gehabt hat, wird das Problem kennen: Viele GAMESxx.ATR und *.XFD Disketten, unter denen man sich kaum noch etwas vorstellen kann. Und da geht dann das alte Spiel wieder los, das man schon vom ATARI kennt: DOS laden, Inhaltsverzeichnis anschauen und am besten irgendwo vermerken, wo man es garantiert nie mehr wiederfindet.

Abhilfe für diese Probleme schaffen die Programme ADIR und IMG2PATH. Mit ihrer Hilfe bekommt man das Inhaltsverzeichnis einer virtuellen Diskette ausgelesen und kann sich so einen guten Überblick verschaffen, um welche Programme es sich handelt.

Aber damit noch nicht genug: Bei beiden Programmen besteht auch die Möglichkeit, einzelne Files aus der virtuellen Diskette zu extrahieren. Z.Z. macht dies nur für den Crossformer Sinn, da hier auch einzelne Files als Diskettenfiles angegeben werden können, doch auch XL-it! soll bald dieses Feature unterstützen.

Nun bleibt nur noch die Frage, wo diese genialen Programme bezogen werden können: Sie sind beide Freeware und am besten man schaut sich dazu die Homepage von Markus Gietzen an, wo man sich dann auch XL-it! besorgen kann.

http://www.htw.uni-sb.de/people/mgietzen/atari.html

Knobeleien - Rätzeleien

Leider ist mir in diesem Monat keine Lösung zu unserem vorigen Rätzel ins Haus geflattert, so daß Ihr mit einem kleinen Listing von mir vorlieb nehmen müßt. Die größte "vollkommene" Zahl, die ich dabei herausgefunden habe, ohne daß mein Computer angefangen hat zu rauchen ist 137438691328. Dabei ist anzumerken, daß dies gerade mal die siebte vollkommene Zahl ist. Hier das Listing:

```
10 CLS
20 PRINT "Primzahlen"
30 FOR x = 1 TO 31
40 FOR y = 2 TO x / 2
50 IF x MOD y = 0 THEN GOTO 110
60 NEXT y
70 FOR y = 3 TO (2 ^ x - 1) / 2 STEP 2
80 IF (2 ^ x - 1) MOD y = 0 THEN GOTO 110
90 NEXT y
100 PRINT 2 ^ (x - 1) * (2 ^ x - 1)
110 NEXT x
```

Zur Hilfe genommen habe ich hierbei die sogenannten Mersenneschen Primzahlen. Man kann vollkommene Zahlen nach der Formel aus Zeile 100 errechnen. Wichtig ist aber, daß dabei 2 ^ x - 1 eine Primzahl ist, was dann auch in Zeile 80 vorher geprüft wird.

Die neue Aufgabe

Damit die Aufgabe diesmal nicht so schwer ist, werde ich den Zahlenraum etwas einschränken:

Aufgabe soll diesmal sein, die größte abundante Zahl kleiner als 10000 zu finden. Abundante Zahlen sind solche, deren Teiler miteinander addiert eine größere Zahl ergeben als die ursprüngliche. Den Anfang macht hier die 12: Ihre Teiler 1+2+3+4+6 ergeben zusammen 16. Die Aufgabe diesmal sollte also nicht zu schwierig sein !

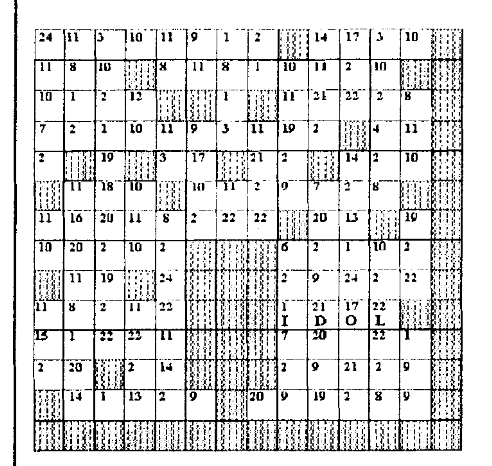
Lösungen an: Frederik Holst, Taylorstr. 6, 14195 Berlin qntal@zedat.fu-berlin.de

Korrektur

Im Magazin 3/96 auf Seite 7 müssen Sie beim Basicprogramm für die Knobelecke die Zeile 90 abändern.

```
90    IF (PERSON=KARIN AND TAG-1=SO) <>
      AUSSAGE (PERSON,TAG) THEN 150
```

Zahlenrätsel



Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hardwareprobleme

Sehr geehrte Herren,

Aus dem Urlaub zurück, finde ich Ihre Schreiben betreffs der ABO-Verlängerungen.

Ich bin gern bereit, mit dieser Verlängerung beizutragen, daß Ihr ATARI-MAGAZIN erhalten bleibt, obwohl ich mit 76 Jahren den Atari nur zur gelegentlichen Freizeitbeschäftigung benutze und die meisten der inzwischen über 200 Disketten-Inhalte unbenutzt bleiben.

Für mich viel wichtiger als neue Programme wäre die Beantwortung folgender Fragen:

Bei meinem Atari-Drucker 1029 ist das Netzteil unbrauchbar. Der als Ersatz gekaufte Seikosha GP-IOOAT druckt seit einiger Zeit nichts mehr aus, obwohl der Druckwagen sich bewegt und das Papier weiter transportiert wird.

Also meine Frage zur HARDWARE: Wo bekomme ich heute noch ein Ersatz-Netzteil oder einen für den ATARI passenden neuen Drucker usw.? Auf mein Inserat in Ihrem Magazin bezüglich Netzteil habe ich kein Angebot erhalten. Was nützt das sehr gute ATARI-MAGAZIN, wenn Geräteteile unbrauchbar werden und die Anlage dadurch nicht mehr verwendbar ist. Wahrscheinlich nur der Umstieg auf einen PC.

Mit freundlichen Grüßen

Friedrich Emde, Am Urnenfeld 3, 30453 Hannover

PPP: Alle User, die bei diesen Problemen behilflich sein können, sollen sich bei Herrn Friedrich Emde melden. Wir wollen doch nicht den Umstieg auf einen PC beschleunigen.

Farbenpracht

Hallo Freunde!

Bunt ist modern und schick verzierte Computer erfreuen das Userherz! Deshalb könnt Ihr Euren Atari ab sofort beim PD-Mag bemalen lassen!

Die Geräte werden entweder in Blau oder Gold-Metallic-Lack gespritzt, mit 8-10 bunten Ball-Folien verziehrt und dann mit Klarlack überzogen. Das Ergebnis ist dann ein Atari, um den Euch viele beneiden werden.

Das ganze gibt's für schlappe 30,- DM + 10,- DM für den Versand. Wer noch Infos haben möchte kann mich gerne anrufen unter 0161/1507608. Ansonsten schickt mir Euren Atari oder Eure Floppy zusammen mit 40,- DM zu, und in 2-3 Wochen kommt das Ganze im neuen Gewand wieder zu Euch zurück.

PD-Mag-PD-Disketten

Jawohl, Ihr habt richtig gelesen, das PD-Mag bringt bald die ersten 3 PD-Mag PD's auf den Markt. Dabei handelt es sich um eine Anwenderdisk, eine Demodiskette und eine Spieledisk. Die Disketten werden nur Software aus den unterschiedlichen PD-Mag Wettbewerben enthalten! Dabei bürgen die Namen der Programmautoren doch schon für Qualität, denn wer kennt nicht Friday, Bug of WAF, JAC!, WASEO, Charly Danger, MR. HEBO-Ice usw.?

Ich bin auf jeden Fall der Meinung, daß sich jeder, der erst kurze Zeit beim PD-Mag dabei ist, diese Disks zulegen sollte. Das Ganze kommt, wenn ich mit der Zeit richtig hinkomme, so Anfang Juni heraus und wird dann direkt beim PD-mag und bei Power per Post erhältlich sein (vielleicht auch beim ABBUC!).

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen

XL-it! Emulator

Die Emulator-Szene kommt auf 8-Bit Gefilden regelrecht in Aufschwungstimmung !

Der wahre Hammer kommt dieses Mal aus Deutschland. Der Student Markus Gietzen hat in erstaunlich kurzer Zeit einen Emulator entwickelt, der in puncto Geschwindigkeit den PC-Crossformer locker in die Tasche steckt und auch sonst mit vielen Features aufwarten kann.

Er beherrscht jetzt schon:

o Player/Missiles mit Kollision

o GTIA-modes

o DLIs

o Sound-Support (via SoundBlaster)

o vertikales und horizontales fine-scrolling

o Overscan, underscan und "normal"-scan

o 128 kB RAM (z.Z. nur 64kB nutzbar)

o 800XL MMU oder 130XE MMU (z.Z. nur 800XL)

o Unterstützt 4 drives (normal 1050)

o .XFD and .ATR diskfiles

o Eingebauter Monitor

Geplant in den folgenden Versionen ist u.a.:

*=geplant für 0.14

GFX-subsystem:

* - VESA 2.0: 360x240 pixels

* - PMG: correct priorities

Sound-subsystem:

- volume-only support

- 16-bit sound

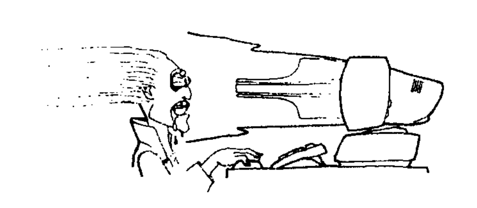
* - schnellere mixing-routinen

* - Echte atari-samples !

Kommunikationsecke

I/O-subsystem:

- 180k support
- begrenzte Happy-emulation
- Zugriff auf MS-DOS files (über "H:")
- file-format für protected games



Misc.

- GUI for the monitor and diskselection
- PC-Joystick support
- Monitor:

save/load block,

save/load sectors,trainermaker, freezer

save screen as .pcx, DL-disassembler

Es bleibt zu hoffen, daß der Autor in der gleichen Geschwindigkeit das Programm weiterentwickeln wird, wie er es bisher getan hat, dann werden wir wohl bald den XF vergessen können, denn das Preis-Leistungsverhältnis eines Freewareprogramms dieser Qualität wird wohl kaum zu unterbieten sein.

Es ist weiterhin wirklich beeindruckend zu sehen, wie schön Alternate Reality läuft, genauso wie viele andere Spiele, die auf XF versagt haben. Dazu noch die angenehme Geschwindigkeit und Features, die XF nur in der registrierten Version bietet, machen XL-it ! zur besten Wahl !

Transferproblem

Hallo,

hier einmal wieder ein Beitrag und die Aboverlängerung von mir.

In der letzten Ausgabe las ich auf Seite 6, daß ein User Probleme hat, Bootdisketten vom XL, auf den PC zu transferieren.

Das Problem läßt sich ganz einfach beheben, nämlich mit dem SIO2PC-Programm das jedem X-Former beiliegt.

Mit diesem Programm und der zugehörigen Hardware lassen sich unter anderem im Nu Disketten vom XL zum PC und zurück transferieren und das unabhängig vom verwendeten Diskformat des XL's.

Meist sollen ja sowieso Disketten und nicht einzelne Files übertragen werden. Desweiteren erlaubt das SIO2PC-Paket das Drucken vom XL über den PC-Drucker und das Booten des XL's über den PC ganz ohne XL-Floppy. Die notwendige Hardware läßt sich leicht selber bauen (Anleitung ist beim X-Former enthalten) oder von mir als Fertiggerät beziehen.

Thomas Grasel, Dillenburgerstraße 61, 60439 Frankfurt/ Main

Nicht lieferbar

Sehr geehrter Herr Rätz,

bereits vor längerer Zeit bestellte ich bei Ihnen eine "Speedy XF551" bzw. etwas später dann einen "Megaram 256KB". Auf beide Bestellungen erhielt ich ein Schreiben von Ihnen, daß diese Artikel nicht mehr hergestellt würden. Doch wenn ich das PPP-Angebot im ATARI-magazin verfolge, sind beide Artikel immer wieder vorhanden.

Darum nun meine Frage, sind die oben genannten Artikel wieder erhältlich oder ist es an der Zeit, daß Sie die Angebotsliste überarbeiten müssen?

Anbei schicke ich meine Abokarten für die entsprechenden Verlängerungen.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

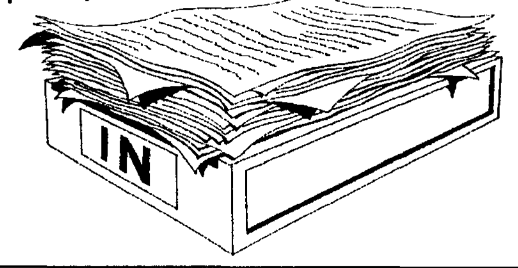
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

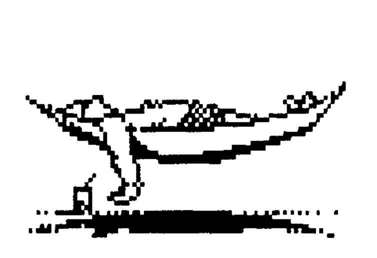
Werner Rätz



Kommunikationsecke

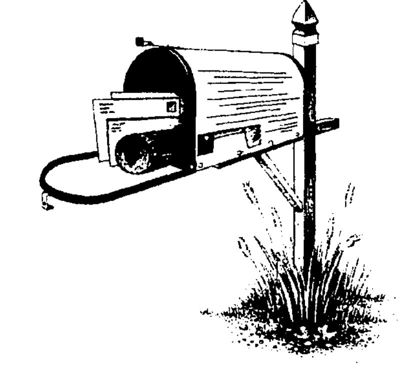
Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!









Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 14. Mai 1996

Preisfrage: Wer wurde 1996 Fußballeuropameister in England?

Einsendeschluß ist der 5. August 1996

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Markus Dangel, Markus Altmann, Wolfgang Drauschke, Klaus Seefelder, Ulrich Thiele, Helmut Weidner, Torge Kern, Stefan Krause, Jürgen Basten, Elke Andres

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Aus für ATARI

Vielen Dank für Ihre Bemühungen im voraus.

Mit freundlichen Grüßen

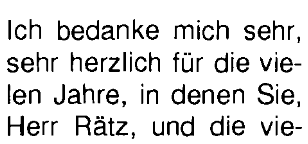
Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, 09474 Crottendorf

PPP: Die Artikel sind noch in der Liste gewesen, ich habe sie einfach vergessen rauszuwerfen.

Trauriger Abschied

Sehr geehrter Herr Rätz, sehr geehrtes PPP-Team,

es fällt mir wirklich nicht leicht, diese Zeilen zu Papier zu bringen, doch es ist auch für mich die Zeit gekommen, mich von meinem "kleinen" ATARI zu trennen.



Ich bedanke mich sehr, sehr herzlich für die vielen Jahre, in denen Sie, Herr Rätz, und die vielen anderen Mitarbeiter unseren "kleinen" Rechner und seine (mittlerweile) großen User durch gute und leider auch sehr schlechte Zeiten begleitet haben.

Ich denke an sehr viele schöne Stunden zurück, in denen ich und viele Freunde Tage und Nächte fasziniert vor diesem herrlichen Instrument gesessen, gelacht und geflucht haben, weil dieses Gerät eben nicht das tat, was es tun sollte. Wenn das Programm denn endlich lief, waren es nicht selten ComputerKontakt, ATARI-magazin und Co., die uns mit Tips und Tricks nützlich zur Seite gestanden haben.

In der Hoffnung, daß Sie Verständnis für meine Entscheidung haben, wünsche ich Ihnen, lieber Herr Rätz, und allen anderen Miterbeitern und ATARI-Usern alles Gute für die Zukunft und verbleibe

mit aterianischen Grüßen

Patrizio Galgani

Internet

Hallo!

und wieder ist es soweit: die Verlängerung steht ins Haus. Wie immer sieht das ganze folgendermaßen aus:

- Abo: 99,- DM

- PD Mag: 25,- DM

- Sygyzy: 18,- DM

- Versand: 15,- DM

- Total: 157,- DM

Postanweisung wird folgen.

Es ist irgendwie schon fast ein Wunder, daß uns das Atari Magazin so lange erhalten geblieben ist. Das Magazin ist, neben dem ABBUC, eins der wichtigsten Pfeiler der Atari 8 Bit Szene.

Ich möchte die Gelegenheit benützen und noch ein wenig Werbung für das Internet machen, und das aus Atari 8 Bit Sicht.

Wer Gelegenheit hat im Internet zu schnuppern, und das sollte nicht mehr so schwer sein, kann ohne weiteres meine Homepage (im WWW) als Startrampe benutzen. Im 8 Bit Sektor gibt es Links (Verbindungen) zu wichtigen 8 Bit WWW Pages wie die ABBUC Homepage.

So kann man eimal die große Auswahl an Atari 8 Bit Informationen im WWW abrufen. Man wird überrascht sein, wie groß die Auswahl ist.

Natürlich gibt es noch andere interessante Dienste im Internet. Im Usenet, oder besser gesagt im Bereich der Newsgroups, sollte man einmal ins comp.sys.atari.8bit reinschauen. Dort kann man interessante Nachrichten aus der ganzen Welt über unseren kleinen Atari lesen. Einziger Nachteil: ohne Englischkenntnisse geht´s nicht.

Wer also ein wenig Lust bekommen hat, kann mit Netscape oder Mosaic meine WWW Page unter http://iamexwi.unibe.ch:80/studenten/hofer erreichen. Via E-Mail bin ich unter hofer@iamexwi.unibe.ch oder 101762.3472@compuserve.com erreichbar. See you in the net!

Einen speziellen Gruß dem PPP Team und allen Atari 8 Bit Supporter.

Sacha Hofer

ATARI - Unglücksfall?

Nun ist es also heraus - ATARI, die Firma, die es schaffte, die Spielautomaten aus der Spielhalle quasi ins Wohnzimmer zu bringen und einen 8-Bit-Computer herzustellen, der leicht bedienbar, sehr robust und sehr vielseitig ist, soll also durch JTS einverleibt werden. Das ist natürlich eine äußerst unerfreuliche Meldung, aber mal ehrlich: Haben die Tatsachen nicht schon längst unsere Erwartungen bestätigt? Anzeichen dafür gab es schon längst.

Es fing damit an, daß ATARI den ST und TT nach 10 Jahren einstellte und den FALCON herausbrachte. Anstatt die ST- und TT-Linie noch ein bischen weiter zu pflegen, setzte man offenbar

Kommunikationsecke

darauf, daß der FALCON mindestens den Erfolg vom ST erreichen oder gar noch übertreffen würde. Das war ziemlich blauäugig, drängte doch der PC schon damals in die Nische, die es für den ST gegeben hatte - nämlich ein preiswerter Computer, den man sowohl zu Hause als auch im Büro einsetzen und auf beide Arten optimal nutzen konnte.

Als klar wurde, daß man sich also mit seinen Vorstellungen vertan hatte, ließ ATARI den FALCON (und gleichzeitig alle ST- und TT-Besitzer) fallen und produzierte den JAGUAR. So weit, so gut, doch hatte der gegen die etablierte Konkurrenz, nämlich Sega und Nintendo, von Anfang an einen schweren Stand und nur dann wirklich eine Chance gehabt, wenn das Softwareangebot nicht nur hochqualitativ, sondern vor allem reichhaltig gewesen wäre.

Dies war aber nicht der Fall, ein wesentlicher Grund dafür mag wohl das fehlende Betriebssystem des JAGUARS gewesen sein. Man stelle sich einen XL/XE ohne Betriebssystem vor - und hätte also alles, die Ein-und Ausgaben, Interrupts, den Basic-Interpreter selber zu programmieren (oder dazuzukaufen), bevor man auch mal nur "PRINT A" hätte eingeben können - sowas ist einfach eine Katastrophe. So war der Mißerfolg des JAGUARS nur eine Frage der Zeit.

Im Grunde war das, was Jack Tramiel mit ATARI gemacht hat, nichts anderes als das, was er vorher mit Commodore getan hatte - nämlich Verkaufen ohne Rücksicht auf Verluste. Und da beweist sich eben, daß man auf Dauer nicht erfolgreich sein kann, wenn man nicht auf seine Kunden achtet, sondern nur auf seine Käufer. Wo ist der Unterschied? Nun, der Käufer kauft ein Produkt, weil es ihm gefällt, und der Kunde behält es, weil er damit gut arbeiten kann. ATARI hatte aber schon immer diese Krankheit, daß der Service mangelhaft war, und das ist deshalb ein schwerer Fehler, weil der zufriedene Kunde der Käufer von morgen ist.

Das mußte ich auch persönlich feststellen, als Herr Huber noch Verkaufsleiter der "Consumer Products" bei ATARI war, ich auf einer CeBIT-Messe mit ihm sprach und er behauptete, er hätte noch massenhaft Module und Maltafeln im Lager, was sich dann jedoch als völliger Irrtum herausstellte. Dabei ist eine Firma, die nicht mehr weiß, was sie verkauft, wie ein Dinosaurier, der noch nicht weiß, daß er schon längst ausgestorben ist.

Das eindeutigste Zeichen seiner Schwäche setzte ATARI mit der Auflösung seiner Zentrale in Deutschland. Mit der fadenscheinigen Begründung, man wolle den Wasserkopf abbauen, hatte die Firma eingentlich nur ihren Mißerfolg zugegeben - den Erfolg muß man sich schließlich erarbeiten, und ohne Mitarbeiter und Mitstreiter ist sowas nicht möglich, schon gar nicht in einem Land wie Deutschland, das für ATARI nie ein unbedeutender Markt war. Aber auch hier machte sich die alte Krankheit - Servicemangel deutlich bemerkbar.

ATARI war schon zu dem Zeitpunkt, als es an Time Warner verkauft wurde, nicht mehr das, was es einmal war. Nolan Bushnell gründete ATARI nicht aus Geldgier wie nach Jack Tramiels Geschäftsmethode, sondern aus Enthusiasmus für Computer. So entwickelte es sich auch zu dem damals innovativsten Homecomputerunternehmen überhaupt - bei ATARI gab es nicht nur Computer, Datenrekorder, Laufwerke und Joysticks, sondern auch den Paddle, die Maltafel, den Trackball, den Lightpen, sogar ein Mind-Link (ein kopfgesteuertes Eingabegerät!), SYNCALC etwa wurde exklusiv für ATARI entwickelt, das ATARI LAB ebenso. Als ATARI schließlich Time Warner gehörte, zählte nicht mehr die Begeisterung, sondern nur noch Cent und Dollar.

Folge: ATARI verschlief die Entwicklung auf dem Computermarkt und brachte keine Neuerungen mehr heraus. Dann kam Jack Tramiel, aber vermutlich wollte er aus ATARI gar kein Spitzenunternehmen machen, sondern sich nur an Commodore rächen, und jetzt, wo es Commodore auch nur noch als Markenzeichen gibt, hat er sein Ziel erreicht. Also warum noch den JAGUAR durchboxen? Besser verkaufen oder ganz einstellen, die JAGUAR-Besitzer müssen selber sehen, wie sie damit umgehen.

Und die Aussichten? Nun, vielleicht schafft es Nolan Bushnell ja doch noch, ATARI oder einen Teil davon zurückzukaufen und damit die alten Tage irgendwie wieder aufleben zu lassen. Ansonsten ist es sehr fraglich, ob es den Namen ATARI in der

Kommunikationsecke - Unglücksfall ?

Computerwelt noch längere Zeit geben wird. Für uns XL/XE-Besitzer spielt das zum Glück keine Rolle - wir leben ja schon seit mehr als 10 Jahren damit, daß ATARI seine Computer, mit denen es erst groß geworden ist, vergessen hat. Herr Rätz hatte damals mal im Interview für die DISK-LINE Nr. 25 gesagt, interessant sei der Anwender, der hinter seinem Computer steht, und das stimmt auch.

Es ist unser Verdienst, daß wir trotz dieser unmöglichen Produktpolitik ATARIs immer noch mit Computern arbeiten, mit denen man programmieren, spielen, schreiben, lesen, zeichnen, rechnen usw. kann, und das allein durch unsere Ideen und unseren Enthusiasmus. Solange beides noch vorhanden ist, wird uns unser Homecomputer noch eine Menge Spaß und Unterhaltung bringen - und der Name ATARI weiterhin eine Bedeutung haben.

Thorsten Helbing (WASEO)

Presseinformation für alle Atari 8-Bit Magazine und Clubs

Hallo liebe Atari-Freunde!

Seit nun schon über 3 Jahren versucht das PD-Mag durch konstruktive Zusammenarbeit insbesondere mit dem Verlag Werner Rätz unsere kleine Atari-Szene am Leben zu erhalten.

Inzwischen hat sich das PD-Mag mit über 150 Abonennten eine recht gute Position aufgebaut und darf wohl zu den erfolgreichsten Disk-Mags des Atari-Marktes gezählt werden.

Nun hat das PD-Mag auch noch den letzten Schritt vollführt und ist zu einem gewerblichen Versandhandel geworden, wobei uns der Verlag Werner Rätz tatkräftig unterstützt hat.

So habe ich mit Herrn Rätz einen Lizenzvertrag über eine große Anzahl an Softwaretiteln abgeschlossen, die ab sofort vom PD-Mag hergestellt und vertrieben werden dürfen. Eine genaue Liste der verfügbaren Titel kann für 1,- DM in Briefmarken beim PD-Mag angefordert werden!

Natürlich hoffen wir, daß es auch eine Zusammenarbeit mit anderen Softwareherstellern und auch Clubs geben wird, denn nur in einer engen Gemeinschaft hat der kleine Atari noch eine Überlebenschance!

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen allen weiterhin viel Erfolg auf dem Atari-Markt und biete Ihnen für die Zukunft meine Zusammenarbeit an!

Das PD-Mag wird auf der diesjährigen Hauptversammlung des A.B.B.U.C. e.V. als offizieller Vertreter von Power per Post mit einem großen Stand vertreten sein.

Bei dieser Gelegenheit können sich alle Besucher von der Qualität der Power per Post-Produkte selbst überzeugen und diverse Software antesten! Außerdem wird es einige Sonderaktionen geben, und ich werde mir noch ein paar andere Dinge einfallen lassen. Ich lade sie hiermit herzlich dazu ein!

Ihr Sascha Röber

PD-World Versand

c/o Sascha Röber

Bruch 101

49635 Badbergen

Tel. 0161/1507608

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post

Postfach 1640

75006 Bretten

Grafik vom ST für XL

Viele Atarianer haben neben ihrem 8-Bitter noch einen 'Großen' stehen, z.B. PC, Amiga, Atari ST u.s.w. Es gibt nun viele Möglichkeiten mit diesen Rechnern den XL zu unterstützen. Es wurden im Atari Magazin schon einige angesprochen. Ich möchte hier mal erzählen, wie ich meinen ST einsetze, um Grafiken für Demos u.s.w. zu erstellen. Was ich hier für den ST aufzeige gilt mit Sicherheit auch für PC, Amiga u.s.w., aber ich möchte hier nur auf den ST eingehen, da ich nunmal nur damit Erfahrungen gesammelt habe.

Die Vorteile eines ST dürften eigentlich klar sein: viel Speicher, schnelleren Prozessor, umfangreichere Grafikprogramme, größere Verbreitung, u.s.w. Wie kann man diese nun einsetzen? Die einfachste und für jeden anwendbare ist die größere Verbreitung der Rechner; es dürfte kein Problem sein Grafiken für z.B. Laufschriften aus Mailboxen oder von anderen Usern zubekommen. Eine Adresse, die ich hier nicht nennen möchte, kann man z.B. einigen AB-BUC-Magazinen oder dem CF entnehmen.

Durch die vielen Funktionen, die die ST-Grafikprogramme bieten, dürfte es für geübte Grafiker kein Problem sein ansprechende Grafiken zu kreieren. CrackArt hat z.B. ganz interessante Funktionen, um Bilder zu veränderen.

Den schnelleren Prozessor des ST bekommt man ja schon bei den Grafikprogrammen zu spüren; er ist aber auch für Programmierer interessant, die auf dem XL Algorithmen entwickelt haben, um Grafiken zu berechnen. Die kann man dann, entsprechende Programmiererfahrung vorrausgesetzt, auch auf dem ST benutzen, natürlich um einiges schneller.

Ich glaube diese Liste ließe sich noch um einige Punkte erweitern. Aber es

wird jetzt wohl Zeit das nächste Problem anzusprechen, das für jeden interessant ist, nämlich die Konvertierung ins XL-Format. Um Farbbilder mit beliebig vielen Farben und Pixel ins GRAPHICS 15 Format zu bringen, kann man das Programm 'APACVIEW' benutzen. Es verarbeitet allerdings nur *.GIF-Files. Auf dem ST gibt es einige Programme mit denen man die verschiedensten Formate in GIF's wandeln kann, z.B. mit CrackArt, Big Convert.

Sind die Files auf den XL gebracht, übernimmt APACVIEW den Rest, also reduzieren der Farbanzahl auf vier und Anpassung der Auflösung an 160*192; man sollte aber keine Wunderwerke erwarten, aber ST-Grafiken mit einer Auflösung von 320*200*16 sehen in 160*192*4 auch noch recht gut aus.

Um Bilder mit mehr Farben und höherer Auflösung zu konvertieren, sollte man sie vorher auf diese oder ähnliche Auflösungen bringen. Dies sollte mit GEMVIEW auf dem ST möglich sein. Ich konnte es nicht ausprobieren, da ich Gemview die -vorhandenen -GIF-, IFF-Module nicht finde. Vieleicht kann mir ja hier jemand weiterhelfen. Aber dieses Programm wird in allen Zeitschriften gelobt und gilt auf dem ST als eines der besten Konvertierungsprogramme. Es sollte also keine Probleme geben.

Um die Daten vom ST auf den XL zu übertragen ist es am einfachsten die beiden Rechner per Nullmodem zu verbinden.

Ein Problem gibt es allerdings mit Monochrom-Grafiken, da APACVIEW diese ebenfalls in Vier-Farb-Bilder konvertiert. Wie man nun solche Bilder auf den XL bekommt, wird im nächsten AM erklärt.

Das Programm APACVIEW könnt Ihr Euch aus dem Internet saugen, die Adresse habe ich leider nicht. Vieleicht ist es aber auch auf der nächsten Diskline.

Daniel Pralle

Internet Online

von Harald Schönfeld

Heute mit folgenden Themen:

- Neues Multitasking-OS für 8-Bit Computer
- Was ist ein 1450XLD?
- ATARIs Finanzbericht
- und einer kurzweiligen, wahren Geschichte über "Spielzeugrechner" und "PCs"

From: johnlb@primenet.com (John Bowling)

Subject: Re: 6502 Multitasking OS announce

Date: 15 Mar 1996 23:51:01 -0700

Andre Fachat <fachat@physik.tu-chemnitz.de> wrote:

> OS/A65 > ------

>This is the announcement of "OS/A65", a 6502 CPU operating system I wrote some time ago and which I now put on the Web. It is copyrighted under the GNU public license.

>Some of its features are: > > - preemptive multitasking > > - (kind of) microkernel design > > - filesystems for PC FAT disks and CBM floppy drives on a IEEE488 interface >

> - runs on 6502 computer with and without MMU

Just what is your MMU for a 6502? I've never heard of one that's completely compatable (designed for 65... series processors). Possibly with a lot of interface chips and major software design a 68000 series MMU could be made to work. As far as I know, Commodore never had an MMU in any of their 6502 systems. If you're thinking of what they did to make the C128, that isn't memory management, but just a latch toggle system to switch in multiple banks of RAM.

> - developed on a selfdesigned and -built 6502 computer. If someone is really interested in, I can also write an article for a publication or so about it. But, well, 8 bit times are gone...

8 bit times for personnal computers may be going (lots of Apple][s still doing a great job out there), but there still is a vast (and growing) market for 8 bit micro controllers, and the 6502 is still used in a lot of them. 8 bitters can easily handle deluxe microwave ovens, VCR's, etc. Places where using 16 bits is just a waste of silicon. Some of these functions can be done by 4 bitters if anyone made them. And some are being done with single bit units (8 internal, but single bit serial interfaces to RAM, ROM, etc.).

>I'm coming from the Commordore world, not from atari (8bit) nor apple side. The hardware is close to CBM3032 compatible, but the kernel itself is completely hardware independent. So just the device drivers have to be rewritten for porting it to another platform.

>It is a good machine/OS to do some small control tasks, where you can watch them from another shell... My computer controls my audio equipment via infrared signals ;-)

Now that is something I consider a very interesting project, but only if the computer can be used for lots of other things at the same time it is doing it's control thing. Otherwise, it's no better than a remote.

>Well, if you are interested in, here is it's homepage:

http://www.tu-chemnitz.de/~fachat/csa/

>so long, Andre Fachat

From: Michael Ellis <michael@anest4.anest.ufl.edu>

Subject: Re: How many 1200XLs were sold

Date: 9 Mar 1996 00:38:39 GMT

egittl1@zeus.towson.edu (Evan Gittler) wrote:

>I personally never saw an Atari 1200xl although one of my friends claimed to have one...

>When I bought my 800 xl (for $99 at Toys R Us) it came with a catalog of all different atari computers..

I recall one system that had a modem and I believe one (or was it two?) disk drives...does anybody remember which system this was and was it EVER released? And does anyone have it?

The 1400XL had:

* built-in speech synthesizer

* built-in modem

* 64K RAM

* Parallel Bus Interface

The 1450XLD had this and:

* 1 or 2 built-in DSDD disk drives

Very few 1400XLs and 1450XLD prototypes were made. If you get ahold of one, it's cetainly a great find.

-Michael ELlis

From: a50146w8@awinc.com (Reg Loeppky)

Subject: Re: ATARI DOESN"T EXIST ANYMORE!

Date: Mon, 25 Mar 96 07:03:12 GMT

When Atari Canada moved to the U.S. a few were sold in Toronto. Contact hcarson@io.org of the Toronto Atari Federation. Best Electronics just cleared about 20 pallets of computers and parts out of Atari's offices in California as they moved. They might know who has transputers or have some for sale. They have found the Falcon II, Jaguar II, and Sparrows among all the stuff they hauled out. Wish I was there!!!

From: ashort@mettav.demon.co.uk (Alastair Shortland)

Subject: Atari Corp Announces this years figures

Date: Mon, 25 Mar 96 04:51:02

ATARI CORPORATION ANNOUNCES RESULTS FOR THE YEAR

SUNNYVALE, Calif., March 15 /PR-Newswire/ -- Atari Corporation (AMEX: ATC) reported today its results for the year and fourth quarter ended December 31, 1995.

For the year ended 1995, NET SALES were $14.6 million compared to $38.7 million for the year ended 1994. The sales decrease was due to the poor sales of Jaguar, the Company's 64-bit multi-media interactive entertainment system, and related software. The Company reported a NET LOSS for 1995 of $49.6 million compared to NET INCOME for 1994 of $9.4 million. The loss for 1995 is principally attributable to substantial write-downs of inventory and software development costs as well as substantially lower sales for the Jaguar and related software.



For the fourth quarter ended December 31, 1995, NET SALES were $2.8 million compared to $14.9 million for the fourth quarter of 1994. The Company reported a NET LOSS for the fourth quarter of 1995 of $27.7 million compared to NET INCOME of $17.6 million in the fourth quarter of 1994. The income in the fourth quarter of 1994 was primarily from licensing technology to Sega Enterprises. The loss for the 1995 quarter is attributable to substantial write downs of inventory and software development costs as well as substantially lower sales for the Jaguar and related software.

PRELIMINARY FIRST QUARTER NEWS

In the first quarter of 1996, the Company sold the remaining balance of its holdings in a publicly traded security, and realized a gain of $6.1 million. Sales of Jaguar in the first quarter of 1996 continue to be poor. The Company, in late 1995, reduced the price of the Jaguar to $99.95 and is presently test marketing different price points and software bundles for the Jaguar in an attempt to sell its inventory of such products. The Company has also substantially reduced its workforce and curtailed its sales and marketing and research and development activities.

ATARI CORPORATION AND JTS CORPORATION TO MERGE

On February 13, 1996, Atari Corporation and JTS Corporation announced plans to merge the two companies. JTS is a manufacturer of personal computer hard disk drives. "This merger puts us in a great position to capitalize an a very experienced management team and a rapidly growing disk drive market. JTS is using innovative technology, particularly in the 3" disk drive market, and we are excited about its prospects," said Jack Tramiel, Chairman of Atari. Under the terms of the agreement, the new corporation will operate under the name of JTS Corporation and the officers of JTS will become the officers of the merged company. The Atari entertainment business and the JTS disk drive

business will operate as separate divisions of the new merged company.

As a result of the transaction, Atari stockholders will hold approximately 601f the outstanding shares of the new company following the merger. The transaction is structured to qualify as a tax-free reorganization and will be accounted for as a purchase.

The boards of directors of Atari and JTS have approved the definitive merger agreement. The merger is subject to certain shareholder and regulatory approvals and other conditions to closing. It is anticipated that the transaction will close toward the end of the second calendar quarter of 1996.

Atari Corporation markets Jaguar, the only American made, advanced 64-bit entertainment system, and licenses and markets software in the multiplatform, multimedia market. Atari is located in Sunnyvale, California.



The above statements regarding the disk drive industry and JTS' prospects are forward looking statements and involve a number of risks and uncertainties.

From: Werner_Buthe@of.maus.de (Werner Buthe)

Subject: Re: 'Spielzeugrechner'

Date: Mon, 01 Apr 96 09:06:00 GMT

Achtung, jetzt kommt eine wahre Begebenheit. Dosenbesitzer sollten die Mail lieber gleich wegdrücken.

>ATARI-Spielzeugrechner!

Weil Du gerade 'Spielzeugrechner' schreibst! Genau dieses bekam ich unlängst auch von einem Kunden zu hören, bei welchem ich meinen Mega 2 (auf 4 MB mit 16 Mhz HyperCache) nebst SM 124 reinschleppte. Ich plane damit _seine_ Treppe direkt _bei ihm_ vor Ort mit _meinem_ ATARI und _meiner_ selbstgeschriebenen CAD-Software unter _seiner_ Mithilfe! Macht immer riesigen Eindruck bei den Kunden, sag ich Euch, aber egal. (BTW: Der Aufwand _ist_ gerechtfertigt, wenn man überlegt, daß ich an so einer Treppe i. a. R. zwischen 5 und 15 Kilomark verdiene). Ich schlepp also die beiden Teile (Comp und Mon) rein und schließe selbige an sein Stromnetz an. *ATARI* prangt beim Booten auf dem weißen Schirm und der Kunde fragte lächelnd:

"Mit einem Spielzeugrechner?" "Ja klar" sag ich, "was haben Sie denn an Hardware?" "Na, einen Pentium mit 133 Mhz, 8 MB RAM, 1 GB Platte und W95!" "Zu langsam und zu klein!" sag ich dem verduzten Kunden. "Wie bitte?" "Doch, ist so! Sie haben 8 MB Speicher? Dann drehen Sie doch mal bitte Ihren virtuellen Speicher auf der Platte auf 0 Bytes runter!" "Das geht doch nicht," meint er, "Den brauch ich, sonst kann ich nach dem Booten nicht vernünftig unter W95 arbeiten!"

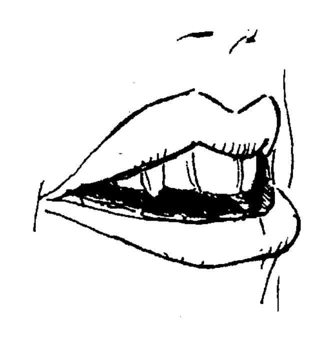
"Treten Sie doch mal näher, ich zeig Ihnen mal, wie das hier auf dem 'Spielzeugrechner' mit nur 4 MB ohne virt. Speicher und 16 Mhz abläuft. Bedenken Sie bitte, daß ich keine Platte dabei habe, sondern nur ein DD-Drive!" (nicht mal HD!)

Ich boote also nochmal neu, diesmal jedoch ohne Autoordner und ACCs, also auch ohne NVDI und das recht schnell, wie der Kunde selbst zugab. "Sehen Sie, lieber Herr Dings, das ist jetzt ein Desktop, mit dem man schon ähnlich viel wie mit Ihrem Desktop unter W95 machen kann. Man hat Icons für Dateien und Pfade (gibt's das auch für Pfade unter W95?), kann im Fenster verschiedene Darstellungsarten wählen, Anwendungen anmelden, parallele Prozesse laufen lassen usw. und das alles mit einem kleinen 4 MB Rechner ohne Platte und virt. Speicher!"

"Jaaa, aber dieses System frißt Ihnen doch jetzt den ganzen Speicher weg. Was wollen Sie denn jetzt noch starten können? Und mit welcher Geschwindigkeit?"

"Nun, erstens besteht unsere Treppensoft nur aus _einer_ Datei mit 152 KB und zweitens: schauen Sie doch bitte mal hier in diesen Dialog:" Ich klicke 'Desktop-Konfiguration' an und zeige ihm unten das Feld 'freier Systemspeicher:'

"Sehen Sie, Herr Dings, das sind die 3.9 Mio von 4.1 Mio Bytes, die wir jetzt für unsere Soft haben, aber seien Sie versichert: soviel brauchen wir wirklich nicht, da reichen 500 kb + 152 kb Programmcode!" "Das, äh, das, das glaub und versteh ich irgendwie nicht ganz! Ihr Betriebssystem braucht nur 200 KB?" meinte der Kunde "Sie haben doch sicher irgendwas vergessen, oder?"

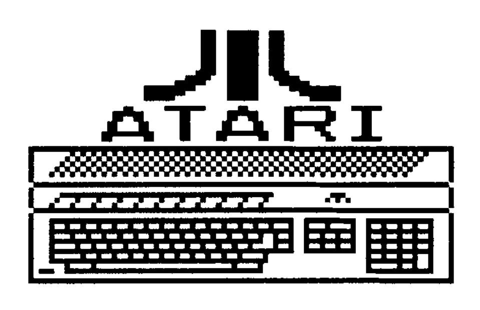


"Gut, Sie haben nicht ganz unrecht." meine ich, "normalerweise boote ich mit einer viel zu großen 1400 KB-RAM Disk, in welche ich gleich unser PRG und einen Editor (58 KB, TEMPUS) von der Disk kopiere, außerdem noch einen Grafikausgabenbeschleuniger (NVDI) und ein paar kleine residente Programme (ACCs) wie Mausbeschleuniger und

Das Geburtstagsblatt

Laufwerksumleiter (von C:\ auf A:\), unsere _komplette_ _Datenbank_ (1ST_ADRESS) etc., aber das braucht alles zusammen nicht mehr als 1800 KB!" [Kunde mehr als erstaunt, aber immer noch zweifelnd] "Da bin ich jetzt aber mal gespannt, ob und wie schnell Ihr 152-KB-Programm dann noch arbeitet und was das alles kann!"

Ich boote also mit meiner 'normalen' Konfiguration hoch und zeige ihm dann unser Treppenprogramm - in einer 1/4 Sekunde gestartet (Kunde hat schon mental Tränen in den Augen).



Ich gebe *schnell* seine Umgebung ein (Wände, Fenster, Türen, Treppenloch, ein paar Möbel usw.), Zeitdauer ca. 5-10 Minuten. "Schaffen Sie das auch so schnell mit Ihrem COREL DRAW oder CADDY oder AUTOCAD oder was immer Sie auch haben?"

"Ich glaube nicht, würd ich mal vermuten." "Na egal. Vielleicht noch ein Wort zur Geschwindigkeit. Beim Eingeben haben Sie vielleicht bemerkt, daß ich mit ALT '>' wegzoome und mit SHIFT '>' heranzoome. Ich darf Ihnen sagen, daß wir zwischen den Screenaufbauten Warteroutinen einbauen mußten, damit uns, auch auf diesem 'lahmen Spielzeugrechner', nicht die Umgebung 'davonrennt' oder 'ins Gesicht springt'. Diese Warteroutinen stellen sicher, daß beim Zoomen auf verschieden schnellen Rechnern die Zoomgeschwindigkeit immer gleich ist!"

"Ich begreif das nicht. Wenn ich's nicht mit eigenen Augen sehen würde, dann würd ich's nicht glauben!"

"Glauben Sie es ruhig! Wenn wir unsere Sofware auf W3.11 oder sogar auf W95 anpassen müßten, würde sie bei gleichem Komfort automatisch 20 x so groß und wohl um den gleichen Faktor langsamer werden. Wir haben das probeweise getestet. Das heißt, wir bräuchten mindestens einen Rechner wie Ihren und dann wäre nicht sicher, ob wir nicht immer noch Geschwindikeitsverluste in Kauf nehmen müßten!"

"Was kostet Ihr Computer, so wie er da steht, Hr. Buthe?" "Ach, das ist ein altes Ding! Das kriegen Sie (nur) gebraucht mit diesem Monitor für 200-300 DM." Kunde schielt zu seinem Comp und rechnet wohl im Geiste _sein_ Zeug zusammen.

Der Rest der Unterhaltung ist ohne jegliche Bedeutung, wackelte aber gesamthaft schwer an den Grundfesten des Computerweltbildes meines Kunden.

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m^2).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeuted, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

Überblick - neue Produkte

PD-MAG Nr. 4/96	Best.-Nr. PDM 496	DM 12,-
SYZYGY 4/96	Best.-Nr. AT 349	DM 9,-

<u>Achtung: Bitte beachten Sie zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite !!!</u>

Diskline 41	Best.-Nr. AT 350	DM 10,-
NEU:Infrarot-Maus	Best.-Nr. AT 351	DM 65,-
Portronic Powerpad	Best.-Nr. AT 344	DM 74,-
Stereoblaster Pro	Best.-Nr. AT 342	DM 69,-
Stereo Amplifier	Best.-Nr. AT 343	DM 27,-
Cyborg	Best.-Nr. ATM 43	DM 24,90
Sexy Six	Best.-Nr. ATM 44	DM 24,90
Fire Stone	Best.-Nr. ATM 45	DM 24,90

Beachten Sie auch die Seiten 19, 20 und 41

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

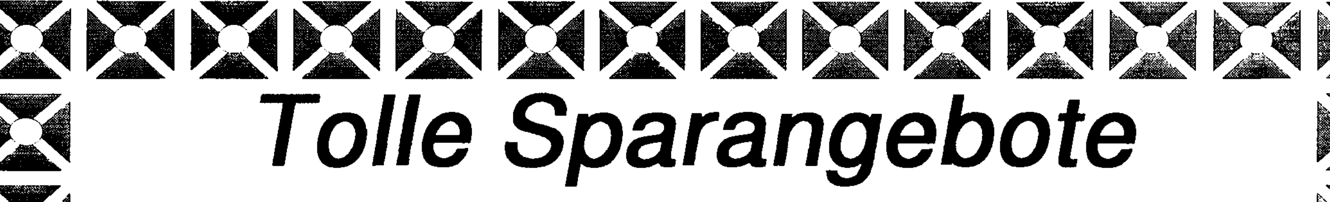
Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



Tolle Sparangebote

ACHTUNG: Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese Sparangebote

Soundmachine	Best.-Nr.	AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr.	AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr.	AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs		AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr.	AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr.	AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr.	AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr.	AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr.	AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr.	AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr.	AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr.	AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr.	AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr.	AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator		AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr.	AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen		AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung		AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr.	AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr.	AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr.	AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr.	AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein		AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher		AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr.	AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr.	AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr.	AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk		AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr.	AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr.	AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr.	AT 259	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr.	AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr.	AT 173	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr.	AT 104	DM 9,90

GTIA Magic	Best.-Nr.	AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr.	AT 170	DM 9,90
Ph. Journey 2	Best.-Nr.	AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter		AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr.	AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr.	AT 53	DM 24,90
Rubberball	Best.-Nr.	AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr.	AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition		AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr.	AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk		AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer		AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher		AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr.	AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr.	AT 219	DM 16,90
WASEO Triology		AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier		AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum		AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr.	AT 317	DM 16,90
Mega-Font-Texter 2.06		AT 263	DM 19,90
Pole Position (Modul)		ATM 12	DM 19,80
Kaiser II		AT 140	DM 19,90
WASEO Labouratorium		AT 331	DM 24,00

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur DM 30,-

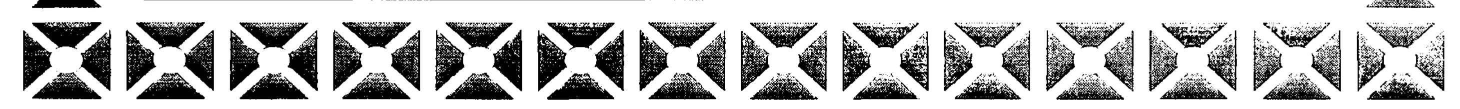
Diskline 1-31

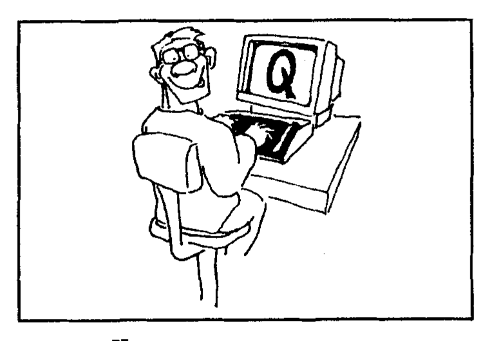
Quick magazin 1-15

jeweils nur DM 6,-

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**





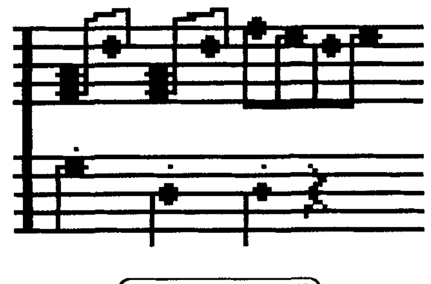
Die Quick-Ecke

mit Rainer Caspary und Florian Baumann

TÖNE SEHEN

Manchmal ist es wichtig, sich gesampelte Töne ansehen zu können, z.B. dann, wenn man die Lage eines Störgeräusches bestimmen will. Oder man will wissen, wie ein Wort bzw. ein Vokal aussieht, oder die Verbindung zwischen einem Konsonanten und einem Vokal usw.

Von den Werten 0-15 wird 7 als Nullinie genommen, größere Werte werden nach oben abgetragen, die kleineren nach unten. Außerdem wird das jeweilige Tonstück abgespielt. Dazu erscheint die Frage nach dem Tempo (0-255). Im Grafikbildschirm kommt man mit einem Maus- oder Feuerknopfdruck weiter.



Zwei Modi

Es gibt zwei Modi: Ein-File-Modus und Zwei-File-Modus. Im letzteren wird nach zwei gleichlangen Samples gefragt. Die Idee dahinter ist, das Originalstück mit einem irgendwie gefilterten oder veränderten Stück vergleichen zu können. Maßgeblich ist die Länge des zweiten Files. Im Bildschirm werden 6 Zeilen des ersten und 6 des zweiten gezeigt. Pro Zeile stehen 320 Töne, also 160 Byte des Samples.

Schmankerl

Ein Schmankerl enthält die Prozedur LESEN. Dort habe ich die CLR-Funktion so geändert, daß statt 0 ein anderer Wert in den Speicher geschrieben wird. Da die Befehle TAX und TAY (nämlich den Wert 0) nun überschrieben sind, muß man diese Nullsetzung selbst machen (INLINE-Befehl). Am Schluß wird alles wieder rückgängig gemacht. Das Programm läuft nur (!) mit dem neuen Runtimeteil vom QUICKmag 16.

Rainer Caspary

LISTING

```
BYTE
[
KNOPF=645,ATRACT=77,PROM=$4146
K,L,N,M,V,W,Y,YS,TEMPO,MOD
]
WORD
[
X,P,Q,FREI
SC=88,PENDE=$4FFE,L1=856,L2=872
]
ARRAY
[
CLS(2),FILE(18),FILTER(18)
]
MAIN
UNSIGN
REPEAT
 .TEMPOWAHL
 OPEN(5,8,8,"S:")
 SETCOL(2,0,0)
 SETCOL(1,0,6)
 COLOR(1)
 OPEN(2,4,0,FILE)
 IF MOD=2
   OPEN(1,4,0,FILTER)
 ENDIF
 REGY(M)
 WHILE M=1
  .LESEN(MOD,M,L)
  ADD(FREI,9600,Q)
  DIGI(TEMPO,FREI,Q)
  K=0
  ADD(FREI,1920,Q)
  WHILE K<L
    IF K>0
      FMOVE(Q,FREI,1920)
      ADD(Q,1920,Q)
    ENDIF
    K+
    N=0
    Y=15
    P=FREI
    REPEAT
      X=0
      REPEAT
        PEEK(P,V)
        INLINE
        [
        238,P,208,3,238,/P
        ]
        W=V
        AND(V,15,V)
        LSRB(W)
        LSRB(W)
        LSRB(W)
        LSRB(W)
        SUB(Y,7,YS)
        SUB(Y,W,W)
        PLOT(X,YS)
        IF YS<>W
          DRAW(X,W)
        ENDIF
        INLINE
        [
        238,X,208,3,238,/X
        ]
        SUB(Y,V,V)
        PLOT(X,YS)
        IF YS<>V
          DRAW(X,V)
        ENDIF
        INLINE
        [
        238,X,208,3,238,/X
        ]
        W=0
        IF /X=1
          V=X
          IF V=64
            W=1
          ENDIF
        ENDIF
      UNTIL W=1
      ADD(Y,16,Y)
      N+
    UNTIL N=12
    ATRACT=0
    DIGI(TEMPO,FREI,P)
    REPEAT
    UNTIL KNOPF=0
    LPT(CLS);
  WEND
 WEND
UNTIL Y<Y
ENDMAIN

PROC TEMPOWAHL
BEGIN
FREI=PENDE
/FREI+
```

ATARI magazin - Quick Ecke - TÖNE SEHEN

```
AND(FREI,65280,FREI)
CLS(0)=!125
CLOSE(6)
CLOSE(5)
POKE(82,0)
OPEN(6,12,0,"E:")
SETCOL(2,0,0)
PROM=58
?("Modus");
INPUT(MOD)
?("Originalton");
INPUT(FILE)
IF MOD=2
  ?("gefiltert");
  INPUT(FILTER)
ENDIF
OPEN(1,4,0,FILE)
BGET(1,10000,FREI)
CLOSE(1)
ADD(FREI,10000,P)
REPEAT
  PROM=58
  ?("Tempo");
  INPUT(TEMPO)
  DIGI(TEMPO,FREI,P)
  PROM=63
  ?("gut 1/0");
  INPUT(M)
UNTIL M=1
CLOSE(6)
ENDPROC

PROC LESEN
IN
BYTE
[
MODUS
]
OUT
BYTE
[
M,O
]
LOCAL
WORD
[
L,P,Q
]
BYTE
[
K
]
BEGIN
DPEEK(16689,P)
ADD(P,9,P)
Q=169         *LDA
/Q=119        *=7+7*16
DPOKE(P,Q)
INLINE
[
160,0,162,0
]
CLR(/FREI,38)
Q=168
/Q=170
DPOKE(P,Q)
K=0
L=0
P=FREI
IF MODUS=1
  BGET(2,9600,FREI)
  REGY(M)
  L=L2
ELSE
 WHILE K<5
  BGET(2,960,P)
  ADD(P,960,Q)
  BGET(1,960,Q)
  REGY(M)
  ADD(L,L1,L)
  ADD(Q,960,P)
  K+
  IF M<>1
    K=6
  ENDIF
 WEND
ENDIF
O=5
IF M<>1
  CLOSE(1)
  CLOSE(2)
  IF MODUS=2
    ADD(L,L,Q)
  ELSE
    Q=L
  ENDIF
  DIV(Q,1920,O)
  O+
ENDIF
ENDPROC
```

DFÜ - Lexikon

Teil III

ATARI magazin - DFÜ-Ecke

Der dritte Teil des DFÜ-Lexikons erstreckt sich heute über die Buchstaben E bis H:

E

E-Mail

Einer der beiden Komponenten des Nachrichtenaustauschs in ->Netzen. E. dienen im Gegensatz zu -> News dem persönlichen Nachrichtenaustausch. Leider bedeutet dies noch lange nicht, daß diese dann einer Art Briefgeheimnis unterliegen. In Deutschland sieht die Rechtslage z.Z. noch so aus, daß der Betreiber einer Mailbox verantwortlich für deren Inhalt ist. Bei weiterleitenden Systemen wird die Sache dann noch schwieriger. Diese Problematik bringt immer wieder Leute auf den Plan, die eine -> Zensur für die -> Netze fordern.

F

Fehlerkorrektur

Zu Zeiten der -> Akkustikkoppler war -> DFÜ noch eine heikle Sache. Ich selbst hatte Dielenboden in meinem Zimmer und zur Übertragunszeit herrschte striktes Eintrittsverbot, da jede Bewegung falsche Übertragungen hätte produzieren können. Es gab zu der Zeit auch noch keine Übertragungs--> Protokolle, die diese Fehler hätten abfangen können. Mit der Zeit gingen die -> Modemhersteller dazu über, in ihre Chips Korrektur- und -> Kompressionsroutinen einzubauen, die unabhängig vom verwendeten -> Protokoll die Übertragung überwachen.

Fido

F. ist das weltweit größte -> Hobbynetz. "Erfinder" war der Amerikaner Tom Jennings, der dieses -> Netz nach seinem Hund "Fido" benannte. Das F. unterscheidet sich in mehrern Punkten von -> RFC und -> Zconnect-Netzen:

1. Alle Systeme (Nodes) sind weltweit in einer Nodelist eingetragen, die jeder -> User (Point) per -> Crash anschreiben oder -> requesten kann.

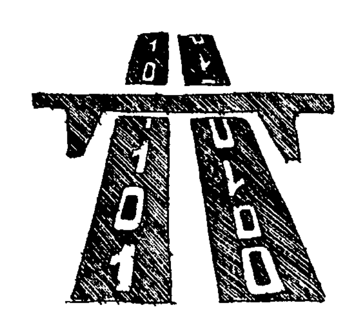
2. Die Points sind meist landesweit in einer Pointliste zusammengefaßt. Dies hat den Vorteil, daß man wie in einem Telefonbuch den Namen eingeben kann und gleich die Pointnummer desjenigen herausfinden kann.

3. Das bedeutet, daß eine Adresse hinter dem "@" auch keine Namen sondern die Nummer des Node/ Points führt.

Das F. ist sehr hierarchisch aufgebaut, was sich leider auch bei den Nachrichtenbrettern zeigt, die immer von einem Moderator überwacht werden.

FTP

Das File Transfer Protocol ist ein ->Internet-Dienst, der das Übertragen von Dateien quer durch die ganze Welt erlaubt. Man loggt sich mittels F. auf einem Rechner ein und hat dann je nach Sicherheitslevel Zugriff auf verschiedene Verzeichnisse. Da die meisten Zugriffe "anonymous" erfolgen, besteht dann nur Zugriff auf das "/pub" Verzeichnis, in dem die frei verfügbaren Programme lagern.



G

Gates, Bill

Eigentlich paßt dieser Mann nicht 100%ig in dieses Lexikon, aber bevor der Buchstabe "G" leer bleibt, hier ein paar interessante Infos über den reichsten und mächtigsten (?) Mann der Welt, der mit -> MSN seine Macht auch auf die Datennetze ausbreiten wollte:

> Der vollständige Name von Bill Gates lautet William Henry Gates III.

> Wenn man diese Buchstaben seines Namens in die ASCII-Werte umwandelt und > (III) dazu addiert erhaelt man folgendes:

> > B 66 I 73 L 76 L 76 G 71 A 65 T 84 E 69 S 83 + 3 = 666 !!

> > M S - D O S 6.21 > 77+83+45+68+79+83+32+54+46+50+49 = 666

> > W I N D O W S 95 > 87+73+78+68+79+87+83+57+53+1 = 666 > >

Zufall ??? Entscheide selbst... > > Und in den letzten Tagen, während der Beschwerdezeit vor dem Herrn, wird > das Zeichen der Bestie, die Nummer 666 auf die Stirn oder die Hand aller > üblen Sünder gemacht, und sie werden elendste Qualen erleiden müssen.

(aus dem -> Internet)

H

HTML

HTML ist die Abkürzung für HyperText Makeup Language. In dieser Sprache sind die meisten ->WWW-Seiten verfaßt. Es besteht die Möglichkeit, Verweise zu anderen Seiten herzustellen (-> Hyperlinks) sowie Sounddateien und Bilder einzubinden. Von einer "Sprache" zu sprechen ist eigentlich etwas übertrieben, denn im Grunde handelt es sich lediglich um Steuerkommandos, die der -> Browser dann entsprechend interpretiert. Neben vielen HTML-Editoren, gibt es für Word für Windows ein Internet-Add on, das einfache Word-Dokumente in HTML-Format umwandelt.

Hyperlink

H. sind Verweise innerhalb einer -> WWW-Seite, die durch anklicken ein anderes Dokument laden. Diese können sich lokal auf dem eigenen Server befinden, genau so gut aber auch auf Grönland oder in Neuseeland.

Frederik Holst

Hardware

Hallo Leute!

Eigentlich wollte ich in dieser Ausgabe des Atari-Magazins mal wieder die neueste Hardware aus dem Hause Armin Stürmer für Euch testen, doch leider hat das nicht mehr rechtzeitig geklappt, daher muß ich dies wohl in der nächsten Ausgabe nachholen. **PPP:** Dieser Bericht sollte eigentlich in der letzten Ausgabe kommen. Nun erscheint er gleichzeitig mit dem Bericht über die Infrarot-Maus, die uns Armin Stürmer zum Testen zugeschickt hat. Da die Hardware-Infos aber recht beliebt bei Euch sind, habe ich einen älteren Artikel aus dem PD-Mag herausgesucht, der sicher auch die Nicht-PD-Mag-Abonennten interessieren wird. Es handelt sich dabei um den Test der "Black Box", einer der besten Hardwareerweiterungen, die es für unseren Atari gibt. Der Test wurde von Heiko Bornhorst verfaßt, dem ich hiermit noch einmal danken möchte! Sascha Röber

Hallo Leute!

Heute möchte ich Euch einmal die Black Box vorstellen, die ich besitze, und die mir sehr gute Dienste leistet (vor allem beim Programmieren). Ich habe auch noch einige "Grafiken" mit eingebaut, die zum einen den hardwaremäßigen Aufbau der Black Box, dann deren eingebauten 6502 Monitor, und dann noch den Disketten-Monitor zeigen, den man nur zur Verfügung hat, wenn man den "Enhancer" (komm ich später noch zu) eingebaut hat. So, nun geht's aber los:

Was ist die Black Box?

Die Black Box befindet sich auf einer T-förmigen Platine, die hinten am Bus angesteckt wird. Sie besteht aus 17 IC's, 2 Schaltern, 2 Tastern, 8 Dip-Schaltern und noch ein wenig Kleinkram. Es ist also keine gewaltige Kiste, wie man vielleicht meinen könnte. Aber was diese Erweiterung leistet, ist einfach unglaublich. Die Black Box hat auch einen XE-Anschluß.

4 Tasten

Nun aber ran. Mit dem Taster Nr.1 kommt man in das Black-Box Menü, mit dem Taster Nr. 2 ruft man die Screen-Dump Funktion auf. Schalter Nr. 3 ist für den hardwaremäßigen Schreibschutz der Festplatte zuständig, während man mit Schalter Nr. 4 die Art des Ausdrucks wählen kann.

2 LEDs

Nun noch zu den beiden LEDs: LED 1 leuchtet immer wenn die Black Box Spannung bekommt. LED 2 leuchtet sobald auf die Black Box zugegriffen wird.

Nun noch ein Wörtchen zu den Anschlüssen der Black Box: Alle Anschlüsse mit Ausnahme des SCSI- und des Bus-Anschlusses bestehen praktisch aus einer doppelseitig beschichteten Platine, die aus 2x17 Kontakt-Bahnen besteht. Hier werden Slotstecker aufgesteckt, die man durch Flachbandkabel mit dem entsprechenden Anschluß verbindet. Der SCSI- sowie der Bus-Port haben einen 50 plg. Verbinder, der ebenfalls über passende Verbinder Festplatte bzw. Computer mit der Black Box verbindet.

Die Menüführung

So, nun aber genug gefaselt; laßt uns nun zum Menü kommen, das erscheint, sobald man Taste Nr. 1 drückt.

Es ist bei mir in 4 Teile aufgeteilt, da ich den "Enhancer" eingebaut habe. Fehlt dieser, gibt es nur die Punkte A-C. Nun zum meiner Meinung nach wichtigsten Punkt A. Wählt man diesen Punkt an, findet sich man in einem Menü wieder, in dem man den Laufwerken 1-9 beliebige Laufwerke zuweisen kann. Möglich sind Floppy-Laufwerke mit einer ID von 1-9 sowie die Festplatten-"Laufwerke", zu denen ich nun kommen möchte.

Wir haben, wenn wir uns im Punkt A befinden, folgende Tasten zur Verfügung: E,S,W,C,P,Return und die Pfeil-Tasten. Mit C geht es in die Controller-Abteilung, wo man die Daten über seine Festplatte(n) einstellt. Hat man nun mit C die Daten eingestellt und mit einem Programm namens "HDFORMAT" die Festplatte "hart"formatiert, kann man sich nun an die Aufteilung der Festplatte in kleine Laufwerke, sog. Partitionen, machen.

Laufwerke erstellen

Da beim Formatieren die Anzahl der verfügbaren Sektoren auf der Festplatte ausgegeben wurde, kann man sich nun seine Laufwerke erstellen. Da die DOSe, die solche Festplatten unterstützen, eine Maximalverwaltbarkeit von 16 MB besitzen, kann man für ein Laufwerk also höchstens 65536 Sektoren benutzen, die aus jeweils 256 Bytes bestehen. Der Anfangssektor (auf der FP) sowie die Länge in Sektoren werden nun bei einem Laufwerk eingetragen. Nachdem man nun dem Laufwerk einen Namen gegeben hat, wählt man noch die Dichte des Laufwerks (ob SD oder DD), den Controller (also die Fesplatte - wenn mehere) und den Schreibschutz.

Partitionen

Hat man alles eingestellt, drückt man W und die Partition wird in eine Tabelle eingetragen. Das macht man solange, bis sich alle Partitionen in der Tabelle befinden. Dann drückt man S, und die Konfiguration wird auf der 1. Festplatte abgespeichert. Hat man nun mehr als 9 Partitionen und möchte mit einer bestimmten arbeiten, drückt man P und gelangt in die eben genannte Tabelle. Wenn man den Cursor auf die gewünschte Partition bewegt hat und RETURN drückt, gelangt man wieder in ein Menü zurück und wird nun gefragt, welcher Laufwerks-Nummer (also D1-D9) diese zugewiesen werden soll.

Schnelle Ladezeiten

Hat man z.B. (wie ich) eine Partition mit 1040 Sektoren mit SD angelegt, diese mit DOS 2.5 formatiert und als Laufwerk D1 eingetragen, kann man von ihr booten. Ich kopiere dann z.B. die PD-Mags dorthin, da die Texte ruckzuck geladen werden. Trotz einer langsamen Festplatte habe ich mir die Mühe gemacht, mal die Ladezei-

ten aufzuschreiben, die der Computer beim PD-Mag Nr. 14 gebraucht hat, als er es komplett von Festplatte aus verwaltete:

- Hochbooten (bis zur Auswahl): 1,3 s

- Zeit zws. Auswahl u. Vorwort: 0,6 s

- Zeit zws. Vorwort und Menü: 1,3 s

Nun die einzelnen Text-Ladezeiten:

Forummenü:

- Leserbriefe I: 8,6 s (132 Sek.!)

- Leserbriefe II: 0,8 s (da leer)

- Anzeigen: 2,4 s

Internmenü:

Impressum: 0,7 s

Ass.-Kurs: 3,7 s

Wettbew.: 0,9 s

Outsidemenü:

Buchtip: 1,3 s

Filmtip: 1,3 s

Amigac.: 1,4 s

Software-Tests:

Kommerziell: 1,4 s

Königsdiam.: 1,3 s

Top Ten: 1,2 s

Democorner: 1,7 s

Anw.-Ecke: 1,5 s

Oldieecke: 1,3 s

Goldhunt II: 1,6 s

Tips: 1,5 s

Programme: 1,4 s

ATARI-News: 1,3 s

So, das waren Ladezeiten, oder? Zum Beispiel 8,6 Sek. für die Leserbriefe. Man kann also sagen, daß in einer Sekunde ca. 16 Sektoren geladen werden, und das ist doch schon etwas, oder?

Konfigurationen

Nun aber weiter im Takt: Kommen wir zum Menüpunkt B, in dem man konfigurieren kann.

Als erstes kann man den Input/Output Sound einstellen, der von der BB selber erzeugt wird. Als nächstes kann man den RS 232 Port konfigurieren, und zwar ob er an oder aus sein soll, und ob die Flußkontrolle eingeschaltet sein soll.

Beim nun folgenden Punkt stellt man die Drucker-Nummer ein, der dann reagieren soll. Man kann zwischen 1-8 und "Alle" wählen. Nun kommt die Frage, ob Linefeeds angehängt werden sollen.

Druckdaten

Jetzt kann man noch einstellen, ob die Black Box die Druckdaten in den Spooler (entweder extra auf BB - aber nicht eingebaut - oder das 130 XE Zusatzram) packen soll oder nicht. Abschließend muß man noch den Start-Sektor für die Partitionen-Tabelle eingeben. Das hört sich bis jetzt zwar alles kompliziert an, was es auf keinen Fall ist.

Der 6502 Monitor

Nun aber zu Punkt C, dem 6502 Monitor:

Man kann auch alles verändern, wie z.B. den Programm-Counter durch P, die Register durch R und natürlich den Speicherinhalt durch D. Dann kann man mit E oder * sich den Speicherbereich ab einer bestimmten Adresse angeben lassen, und mit S nach bestimmten Bytefolgen suchen; allerdings ab der momentanen Speicherstelle.

Möchte man also den gesamten Speicher z.B. nach $8D40BC durchsuchen, sollte man mit E oder * die Adresse 0 wählen, und dann erst suchen. Hiermit kann man zu jeder Zeit (außer der Hardware-Interrupt ist gesperrt) in den Speicher gucken. Das ist vor allem für Assembler-Programmierer wie mich sehr wichtig.

Der Diskettenmonitor

Nun zu Punkt D, der nur verfügbar ist, wenn man den Enhancer in die Black Box eingebaut hat. Wählt man Punkt D an, erscheint ein Disketten-Monitor. Man kann sich den Inhalt verschiedener Laufwerke im ATASCI- loder Intern Code- Format ansehen, diesen editieren, nach etwas suchen,

Black Box

Sektoren kopieren, Filestatusse ändern, den Sektor schreiben und vieles mehr. Für den Normalbenutzer reicht das. Für den Profi wäre da aber der DiskRX von ICD(FTe) besser geeignet.

So, das waren erst einmal die Menüpunkte. Kommen wir nun zur Screen-Dump Funktion. Bei der SD-Funktion wird der Inhalt, der sich gerade auf dem Bildschirm befindet, auf dem Drucker ausgegeben, egal in welcher Grafikstufe man sich befindet.

Screen-Dump

Um diese Funktion aufzurufen, drückt man den Taster Nr. 2, wo man in ein Menü kommt, in dem man zwischen normalen oder inversen Ausdruck wählen kann. Hat man ausgewählt (oder ESC für zurück gedrückt), gehts los. Hat man nun noch den Enhancer eingebaut, hat man einen um 16 Graustufen verbesserten Grafikausdruck. Insgesamt ist das Druckergebnis sehr zufriedenstellend.

Nun noch eine Besonderheit, die nur beim Einbau des Enhancers vorhanden ist: der "P9:"-Handler.

Wenn man seine Ausgabe auf diesen Handler umleitet, werden alle Zeichen so ausgedruckt, wie sie sich im Zeichensatz des Computers! befinden. Das ist also ideal für Ausdrucke von Listings, die inverse Zeichen enthalten.

Ich kann die Black Box vor allem für diejenigen empfehlen, die programmieren, da man dort immer einen schnellen Filezugriff hat, und auch den Speicher jederzeit editieren kann. Der Preis beträgt für die BB ohne Enhancer $199,95 zuzülich Porto von Amerika. Der Enhancer kostet dann noch einmal $49,95 mehr.

Wenn Ihr noch Fragen haben solltet, könnt Ihr mich ja kontakten. Entweder per Telefon 05439-3265 oder an:

Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück

Infrarot-Mouse

Große Panik herrschte vor kurzer Zeit im Atari-Land, als bekannt wurde, daß es keine KE-Mäuse mehr gab! Doch Armin Stürmer ließ sich nicht ins Bockshorn jagen, nahm seinen Lötkolben und bescherte uns die Port-Converter, mit deren Hilfe man eine Amiga-Mouse am Atari anschließen kann.

Komplettpaket

Nun gibt es ein neues Komplettpaket das alles enthält, was man zum Arbeiten mit einer Mouse braucht, also ein Mousepad, den Port-Converter zum Anschluß (es ist nämlich eine Amiga-Mouse), eine Diskette mit dem Programm Mouse-Calculator (einem Taschenrechner) mit dem man die Mouse ausprobieren kann und nun der Hammer, die Mouse inclusive Ladestation, Empfangsteil und Netzteil!

Ladestation

Wozu braucht man denn 'ne Ladestation und all das Zeugs?? Nun, wie Ihr in der Überschrift bestimmt schon gesehen habt handelt es sich hier um eine Infrarot-Mouse, die dem Anwender lästige Kabelknoten erspart, weil sie schlicht und einfach kein Kabel hat!

Allerdings besitzt die Mouse ACCUS, da sie ja irgendwie Strom bekommen muß, um Senden zu können. Zum Aufladen der Mouse muß man diese einfach in die Ladestation schieben, und nach ca. 12 Stunden sind die ACCUS voll und die Mouse satte 10 Stunden betriebsbereit!

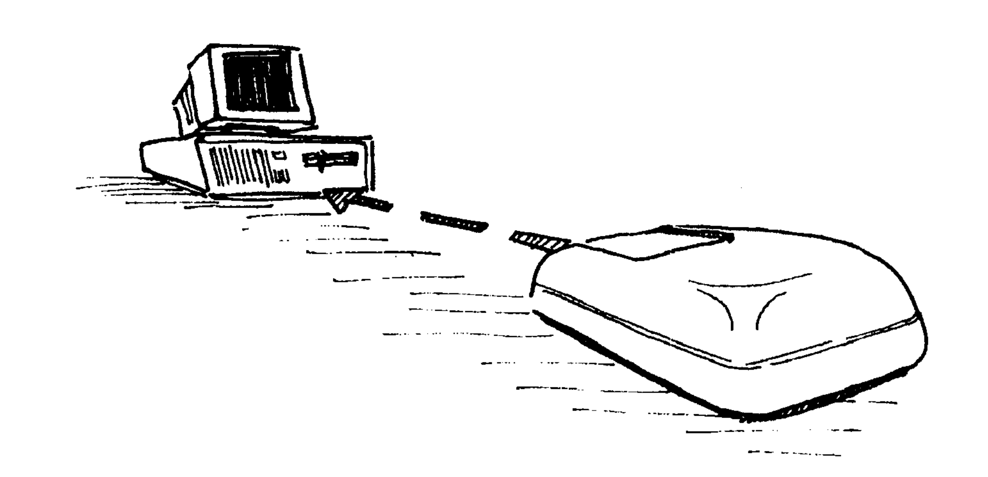
Doppelte Freude

Wer einen Stereoblaster besitzt kann sich dann auch noch doppelt freuen, denn das beiliegende Netzteil kann auch prima dazu benutzt werden, den Blaster mit Saft zu versorgen! Will man die Mouse nun benutzen, muß man nur das Empfangsmodul zusammen mit dem Port-Converter am Joystickport 1 anschließen und schon kann's losgehen.

Die flache Mouse liegt sehr gut in der Hand und man kann hervorragend mit Ihr steuern. Die hohe Bewegungsfreiheit ist dann noch das i-Tüpfelchen, denn man kann mit der Mouse fast 1.5 Meter weit vom Empfangsteil weg bleiben und selbst aus einem 90 Grad-Winckel kommt jede Bewegung noch richtig beim Empfänger an!

Fazit

Fazit: Für den günstigen Preis von 65,- DM bekommt man mit der Infrarot-Mouse ein schönes Stück High-Tech, mit dem man wirklich gut arbeiten kann. Die robuste Verarbeitung der Mouse sowie das umfangreiche Zubehör sprechen für sich selbst!



Mehrfachanwendung

Wer neben seinem Atari auch noch einen Amiga besitzt kann sich gleich doppelt freuen, denn logischerweise funktioniert die Mouse hier ebenfalls sehr gut und auch am Atari ST müßte sie funktionieren, aber dies konnte ich leider nicht testen, da ich keinen ST habe.

Ich hatte auf jeden Fall an der Mouse nichts zu bemängeln und deshalb fällt die nun folgende Wertung auch rekordverdächtig aus!

****

* Hardware (robust)	10 *	
* Zubehör (reichlich)	10 *	
* Bedienbarkeit (zuverlässig)	9 *	
* Preis/Leistung(unschlagbar)	10 *	
* Gesamt	10 *	

****

Sascha Röber

INFRAROT-MAUS

Best.-Nr. AT 351

DM 65,-

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	AT 317	29,00
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	AT 353	15,00
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	AT 269	24,00
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	AT 249	49,00
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	AT 223	24,90
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	AT 327	10,00
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	AT 354	19,00
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	AT 247	24,90
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	AT 271	19,00
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	AT 259	19,00
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	AT 319	15,00
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	AT 351	65,00
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	AT 12	24,90
Mega-Fo.-Te. 2.06	AT 263	29,80
Mister X	AT 287	24,90
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	AT 218	24,-
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	PDM 295	12,00
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	AT 275	12,00
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	AT 197	16,00
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	AT 270	24,00
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	AT 326	9,00
TAAM	AT 219	39,-
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	AT 352	19,00
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	AT 168	34,90
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	AT 228	16,00
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	AT 318	24,00
Labouratorium	AT 331	24,00
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00



Sparangebot Seite 20

PD-Ecke

Hallo PD-Freaks!

Schon wieder sind zwei Monate um und wieder ist es Zeit für eine neue PD-Ecke! Auch dieses mal habe ich 7 Neuvorstellungen für Euch herausgesucht, wobei es mal wieder kreuz und quer durch den Softwaregarten geht, denn vom Textadventure bis zum Brettspiel á la Monopoly ist alles mit dabei, was das Herz begehrt!

Mod-Flie-Player

Zu Beginn habe ich etwas für alle Soundliebhaber und zwar den wohl leistungsstärksten MOD-File Player neben FAMPY! Mit diesem Programm, das eigentlich zur "Intel Outside Demo" gehört kann man die beliebten MOD-8 Musikmodule vom Amiga abspielen, und dies in erstaunlicher Qualität! Um sich das Ganze einmal anhören zu können, befinden sich gleich 5 dieser Musikfiles mit auf der Disk! Ein kleiner Hinweis: Die Musikstücke der FAMPY-Musikdisks müssen erst etwas umbenannt werden, damit sie abgespielt werden können. Beispiel: aus Popcorn_.MD8 muß Popcorn.MD8 werden!

Am besten geht das mit (würg) Sparta DOS! Soundliebhaber die noch keinen vernünftigen MD8player haben sollten hier auf alle Fälle zuschlagen!

Da diese Disk im Double-Format beschrieben wurde ist sie nur auf Laufwerken mit einer Happy oder Speedy-Erweiterung lauffähig!
Best.-Nr. PD 325 7,- DM

Imobolio

Weiter geht's mit einem Brettspiel für 2-4 Spieler, bei dem es fast wie in Monopoly um den Kauf von Straßen und Häusern geht und darum, den Gegnern alle Kohle abzunehmen! Allerdings kann man hier schon bei Besitz einer Straße mit dem Häuserbau anfangen! Das Spiel ist erfreulicherweise komplett in deutsch geschrieben und besitzt auch eine ausführliche Anleitung, so daß man nur noch ein paar Mitspieler braucht, um ein paar Stunden lang seinen Spaß an dem rundrum gut gemachten Spiel zu haben!
Best.-Nr. PD 326 7,- DM

Nice ST Graphics

Wie der Name schon andeutet geht es hier um Grafiken, die vom ST übernommen wurden und zwar handelt es sich ausschließlich um Digipics, die in teilweise sehr guter Qualität angezeigt werden.

Dabei kann man dann auch noch die Hintergrundfarbe selbst einstellen! Zu sehen gibt es unter anderm eine weiße Maus, eine andere Maus weiblichen Geschlechts, eine schicke Rose und auch ein Bild aus "Star-Wars" ist mit dabei! Die Bilder liegen in einem Format vor, das 67 Sektoren pro Grafik benötigt.

Ich bin leider noch nicht dazu gekommen zu testen, ob sie sich auch mit einer Micropainter-Laderoutine einlesen lassen. Auf jeden Fall ist diese Disk für Grafik-Freaks mit ihren insgesamt 10 Grafiken bestimmt interessant!
Best.-Nr. PD 327 7,- DM



AURA-Adventure-Disk

Als nächstes habe ich eine Sammlung von 5 englischen Textadventuren für Euch, die alle vom selben Autor mit dem selben Adventuremaker in der selben Art programmiert wurden und die alle... SEHR KNIFFELIG und recht gut sind, aber eben leider in englisch!

Die Adventures The Island, The Bear of Borea, The breath of Life, Corsair und Atlantis Adventure können von einem schön gemachten Intro aus gestartet werden und bieten dem Adventurefreund viele Stunden Knobelei, voraüsgesetzt man besitzt gute Englischkenntnisse!
Best.-Nr. PD 328 7,- DM

The deadly Game

Und schon geht's weiter, wieder mit einem englischen Textadventure! Dein Onkel Henry ist gestorben und rein theoretisch bist Du nun reich, wenn da nicht das Testament wäre das verlangt, daß Du mit 5 der lieben Anverwanten zusammen eine Nacht im Haus des verstorbenen verbringen und "überleben" mußt! Na dann, gute Nacht! Auch bei diesem recht gut und vor allem spannend gemachten Adventure sind gute Englischkenntnisse von Nöten, um die Nacht zu überstehen und das tödliche Spiel zu gewinnen!
Best.-Nr. PD 329 7,- DM

Basic Collection

Und wieder einmal gibt's 'ne Disk voll mit kleinen Basicprogrammen die zeigen, was mit dieser einfachen Programmiersprache doch so alles drin ist!

Atari Grafik Demo

Diese kleine Demo bringt ein paar wirklich gute Grafikeffekte auf den Bildschirm. Da wäre ein 256 Farben-Scroller, animierte Walzen, ein 3D-Tunnel und ein sehr schönes Beispiel für Zeichensatzgrafik!

Paint 10/7

Hierbei handelt es sich um ein sehr simples Malprogramm für die Grafikstufen 7 und 10, das aber außer einer Füllfunktion und der Tatsache, daß

man fertige Bilder auch speichern kann nicht viel zu bieten hat.

TOP-Grafikdemo

Hier bekommt man einige 3D-Gittermuster gezeigt, die man auch leicht selbst programmieren kann!

Sounddemo

Dies ist ein für Basic-Verhältnisse sehr gutes Musikstück von Johannes Plelino!

Sky-Race

Nun gibt's zur Abwechslung mal ein kleines Skyspiel für 1-4 Spieler. Vor dem Spielen kann man sich seine Nation aus 4 möglichen auswählen und seinen Namen eingeben. Dann geht's ab auf die Slalompiste, wo man nicht zu viele Tore verpassen sollte, da man sonst disqualifiziert wird.

Minesweeper

Die Regeln dieses Games sind wohl klar, daß man hier keine Traumgrafik erwarten kann auch, aber immerhin bietet das Game auch eine Maussteuerung, was nicht so alltäglich ist!

Ostern

Zum Abschluß haben wir hier noch ein Basicprogramm das allen neugierigen bis zum Jahr 3000 verrät, wann der Osterhase kommt!

Best.-Nr. PD 330 7,- DM

New Poland-Sounds

So, zum Abschluß unserer PD-Ecke habe ich noch einmal etwas für die Sound-Liebhaber unter uns, und zwar eine Disk mit gleich 9 brandneuen Musiken aus Polens Demoszene!

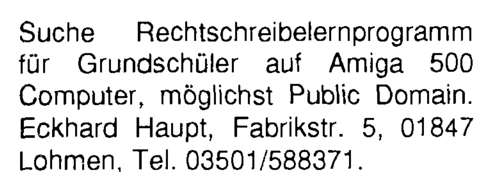
Jedes Musikstück ist einzeln als direkt Startbares COM-File auf der Disk abgelegt und die meisten Musiken sind so um die 4 Minuten lang, das macht über eine halbe Stunde lang Atari-Sound vom feinsten!

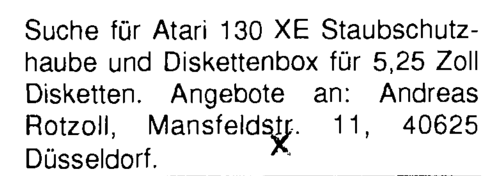
Die Stücke in eigene Programme einzubauen dürfte nicht ganz so einfach werden, aber trotzdem kann ich Euch nur empfehlen, Euch diese Disk anzuschaffen, denn die Musiken sind wirklich sehr gut gelungen!

Best.-Nr. PD 331 7,- DM

PD-Ecke von Sascha Röber

KLEINANZEIGEN





Kostenloser Kleinanzeigenmarkt
Anzeigenschluß 5. August

Suche Rechtschreibelernprogramm für Grundschüler auf Amiga 500 Computer, möglichst Public Domain. Eckhard Haupt, Fabrikstr. 5, 01847 Lohmen, Tel. 03501/588371.

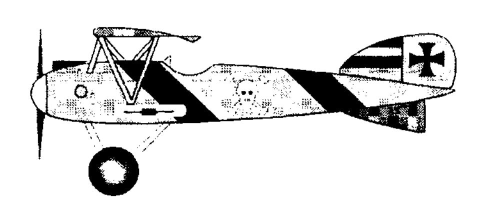
Wer hat auch die XEP80 vom Abbuc bezogen und gibt mir Tips dazu, damit ich das Ding zum Laufen bekomme? Stefan Kraus, Gorknitzerstr. 26, 01809 Gorknitz.

Bin immer auf der Suche nach Manager-Spielen (auch PD). Zahle gut! Torge Kern, Alwinenstr. 13, 65189 Wiesbaden.

Achtung! Das PD-MAG sucht Intro-Autoren und natürlich immer neue Software. Habe auch immer große Mengen Original-Software am Lager. Infos gegen 1,30 DM in Briefmarken! Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Suche PD-Tauschpartner und Atari Freaks aus dem Ostalbkreis, Rüdiger Pfitzer, Tel. 07171/89099.

Suche Raritäten. Angebote an: Sacha Hofer, via cá di ferro 7, CH-6648 Minusio.



ACHTUNG

Anzeigenschluß

für kostenlose Kleinanzeigen

5. August 1996

Verkaufe Original-Software auf Disk und Modul. Liste anfordern bei: Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück.

Suche von Europa das Simulationsspiel "Dampfmaschine". Angebote bitte an: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Suche Diskettenlaufwerk für 800 XL/XE mit Netzteil. Marc Scheibein, Dreieichenweg 23, 68723 Oftersheim.

Da ich ständig auf der Suche nach allem bin, was sich Atari nennt, suche ich den Atari 65 XEM, sowie den Atari 65 XEP, das Modul Diamond GOS und ein gutes Skatspiel. Informiert mich bitte auch über Verkaufsangebote anderer Sachen. Helmut Weidner Postfach 22, 08481 Lengenfeld.

Suche: SpartaDos für XL/XE, die neueste Version. Nur Originale mit Anleitung. Angebote an: Jürgen Basten, Maasweg 161, 47807 Krefeld.

Bitte beachten Sie

die Seiten 19, 20, 27 und 41

<u>Wichtig:</u>

SOS-Gutschein gültig bis 16. Juli 1996

Suche für Atari 130 XE Staubschutzhaube und Diskettenbox für 5,25 Zoll Disketten. Angebote an: Andreas Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 40625 Düsseldorf.

Verkaufe XEP 80 für 30,- DM. Daniel Köthe, Ortelsdorfer Str. 15, 09131 Chemnitz.

Hier könnte Ihre Anzeige stehen !!!

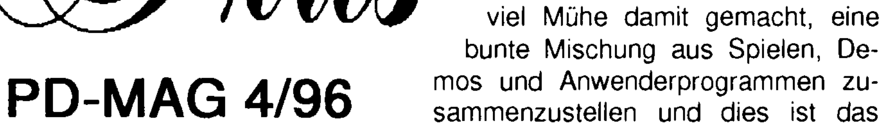
Bitte verwenden Sie dazu die beigelegte Karte.

Nutzen Sie diese kostenlose Möglichkeit.



Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

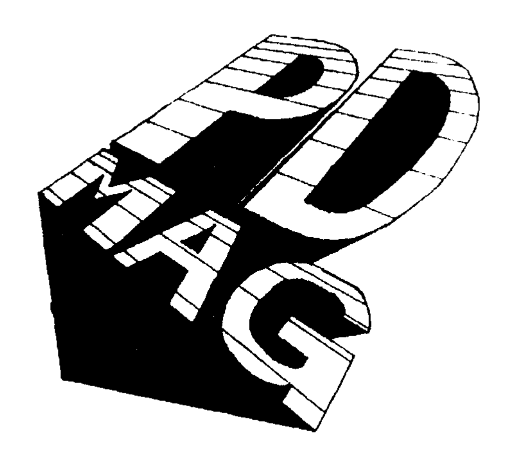


PD-MAG 4/96

Hallo Atari-Freaks!

Wieder einmal ist es soweit, das neue PD-Mag ist fertig und diesmal haben wir sogar ein Jubiläum, denn es ist die 20.ste Ausgabe!

In diesen nun schon über 3 Jahren hat sich das PD-Mag schon gewaltig verändert und es ist ständig größer geworden. Auch in dieser Ausgabe stellen wir wieder einen Textrekord auf, denn durch die große Mitarbeit seitens der Leser sind diesmal bald 200 Bildschirmseiten Text zusammengekommen!



Alles in allem wurde der Magazinteil diesmal so groß, daß ich das Intro auf die B-Seite der ersten Diskette kopieren mußte, um alle Textdateien auf der ersten Seite zu haben, aber im Grunde finde ich das gar nicht schlecht, denn so hab' ich noch ein bischen mehr Spielraum auf der ersten Seite!

Natürlich besteht auch diese Ausgabe nicht nur aus Texten, ganz im Gegenteil!

Ich habe mir mal wieder sehr viel Mühe damit gemacht, eine bunte Mischung aus Spielen, Demos und Anwenderprogrammen zusammenzustellen und dies ist das Ergebnis:

CSM-Editor

Zu diesem Tool muß man wohl nichts mehr sagen!

Docread

Mit diesem kleinen Basicprogramm lassen sich Textfiles Seitenweise anzeigen oder auch ausdrucken!

BASCOMMAND

Wer sich schon immer mehr Befehle im Atari-Basic gewünscht hat wird von Bascommand begeistert sein, denn jetzt gibt es auch Befehle wie DIR oder DELETE !

Für die Spielefreaks habe ich auch noch einiges am Lager:

Cavepac: Düse mit einem fliegenden Pacman in HERO-Manier durch Höhlen und ballere alles ab!

Sysiphos: Einige Demolevel einer hervorragenden Sokoban-Variante! Das Spiel ist bisher leider immer noch nicht erschienen!

Goldcave: Ein einfaches Basicgame, bei dem man mit Geschick alle Schätze einsammeln muß.

Denk und Schieb: Etwas Futter für die Grauen Zellen, denn hier gilt es eine bestimmte Vorlade wiederzufinden!

Eggard: Als Feinschmecker mußt Du hier versuchen, Ameiseneier mit Hilfe Deiner langen Zunge aus dem Bau zu Fischen, ohne dich dabei beißen zu lassen!

Munchy: Zum Schluß noch ein kleines Actionspiel!

Aber damit auch die Demofreunde etwas von dieser Ausgabe haben, habe ich mit der **"The dream Demo"** ein neues Werk der Gruppe Quasimodos dabei, und zum Abschluß gibt's dann noch 2 brandneue Musikstücke, die mal wieder zeigen, wie leistungsstark der Atari-Soundchip sein kann!

Tja, was soll ich jetzt noch sagen, wenn das alles nicht für sich spricht weiß ich auch nicht mehr weiter! Also werft ruhig mal wieder einen Blick auf und vor allem in das neue PD-Mag, es lohnt sich!

Best.-Nr. PDM 496 12,- DM



SYZYGY 4/96

Der Sommer steht vor der Tür und mit ihm kommt auch ein neues SYZYGY zu Euch! Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder jede Menge Texte rund um unseren kleinen 8-bit ATARI! Doch was erwartet Euch im Einzelnen?

Da wäre als erstes ein Bericht von der ATARI 8-bit Messe in Hanau und dem letzten Treffen der ARGS, bei dem auch Wolfgang Burger vom ABBUC vorbeischaute! Außerdem gibt es wieder jede Menge News aus aller Welt!

Natürlich darf auch ein aktueller Bericht von der ATARI XL/XE Homepage nicht fehlen und wie immer spielt auch das Internet wieder eine größere Rolle! Weiterhin erfahrt Ihr, welche PC-Programme es gibt, die das Arbeiten mit dem ATARI vereinfachen und es gibt einen großen Bericht über die verschiedenen ATARI 8-bit Homepages im World Wide Web!

Was bringt das neue SYZYGY sonst noch mit sich? Nun, neben den News und den gewohnten Serien wie z.B. der Problemecke, der Buchecke, gibt es natürlich auch die Public - Domain Ecke, in der Ihr viele Infos über Public Domain Software finden könnt!

Endlich gibt es auch die angekündigte AMC - Ecke, in der wir Euch jedes Mal ein AMC - Produkt ausführlich vorstellen wollen, denn der AMC ist die einzige Firma, die noch Hardware für den ATARI 8-bit Computer entwickelt und meiner Meinung nach viel zu wenig Beachtung findet!

Aber auch außerhalb des XL/XE Bereichs hat sich wieder vieles getan. Es gibt wieder eine Star Trek Corner, in der Ihr einige Infos zum Star Trek Kult finden könnt! In der Film-Corner dreht sich alles um den neuen Mel Brooks Film "Dracula" und natürlich fehlen auch die Wettbewerbe, Witze und die Rätselecke nicht!

Bleibt noch der Software-Bonus! Wie Ihr wißt, gibt es manchmal kleine Überschneidungen mit dem PD-Mag, weshalb ich immer kurzfristig umplanen muß! Es wird sich aber auf jeden Fall eine kleine Demo eines Mitglieds der ARGS auf der Disk befinden! Ansonsten gibt es wieder ein edles Stück Public-Domain Software!

So, daß war's auch schon wieder. Ich wünsche Euch noch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald

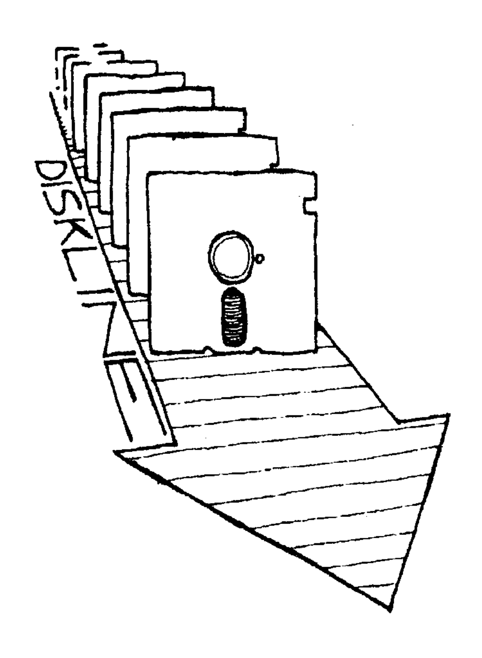
Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 349 9,- DM

DISK-LINE 41

Mit einer neuen Ausgabe bringt die DISK-LINE allen softwarehungrigen XL/XE-Besitzern wieder ein Softwarepaket, das unverdrossen aller Umstände wieder prall gefüllt ist und viel zu bieten hat, z.B. mit dem Programm **NATIONALITAETS-KENNZEICHEN**, mit dem man jetzt auf einfache Art und Weise nicht nur das Kfz-Kennzeichen eines Staates, sondern auch die aktuellen von Deutschland herausfinden kann.

Für Heiterkeit sorgen gleich zwei andere Programme, nämlich beim **GAG-GESCHICHTENERZÄHLER** kann man selbst einige Variablen eingeben, so daß danach eine kuriose Geschichte herauskommt, bei der man gleichzeitig staunen und lachen kann, und bei der **DIGITALEN LIEGE** darf man dem Psychiater bestimmte Fragen beantworten und erfährt so am Ende, ob man reif für eine Therapie ist oder nicht!



Auch demomäßig gibt es was zu sehen, denn bei **STARFIELD** kann man selbst eingeben, wieviele Sterne man sehen will und bekommt dann den Eindruck eines Fluges direkt ins Zentrum eines Sternenhaufens geliefert!

Außerdem ist da noch die **MICHAEL JACKSON HISTORY DEMO**, welche mit einen entsprechenden Bild die digitalsierten Klänge eines seiner berühmtesten Lieder aus dem XL/XE zaubert!

Damit ist diese Ausgabe eine, bei der sowohl die ernsthafte Anwendung als auch der Humor nicht zu kurz kommt. Wer also beides haben möchte, sollte nicht zögern und sie sich gleich zulegen!

ACHTUNG: Software-Programmierer und solche, die es sind, es aber nicht zugeben wollen: Wir brauchen Eure Programme! Jede Einsendung nimmt automatisch am Wettbewerb teil, bei dem es eigentlich nur Gewinner gibt; also schickt uns Eure Programme, es lohnt sich!!!

Best.-Nr. AT 350 DM 10,-

Nachbemerkung

von Markus Römer

Im letzten Magazin habe ich hier vier Polen-Spiele getestet, und als ich das Magazin selbst gelesen habe, ist mir etwas aufgefallen: Die vier Tests erwecken den Anschein, als ob alle vier Games ziemliche Reinfälle wären. Es war aber definitiv nicht meine Absicht, diesen Eindruck zu erwecken!

Im Klartext: **Zumbaja und Kasia**rz sind zwei Spiele, die durchaus Spaß machen! Bei Zumbaja ist die Grafik zwar nicht besonders gut, aber der Spielspaß ist durchaus vorhanden. Und gerade Kasiarz scheint VIEL mehr zu bieten, als ich je gedacht hätte: Helmut Weidner (ein guter Bekannter von mir und ein exzellenter Spieler) hat bis jetzt 225 (!!!) verschiedene Räume ausfindig gemacht!

Droga Wojownika ist vom Spielprinzip her halt ein Lauf-, Sammel- und Prügelspiel, das etwas zu langsam geworden ist. Das ist aber auf die umwerfende Grafik zurückzuführen. Wer also NUR Spielspaß sucht, sollte das Spiel bleiben lassen, wer auch gerne gute Technik sieht, sollte zuschlagen.

ATARI magazin - aktuelle Produkte

Wirklich durchgefallen ist in meiner Wertung das Spiel "Lowca", obwohl es auf den ersten Blick das technisch beste der vier Games zu sein scheint: Ordentliche Grafik und nicht zu langsam. Leider stört hier die Musik, und vor allem hat sich der Spielspaß völlig verabschiedet!

So! Vielleicht kann jetzt jemand mehr mit meinen Tests anfangen!

CYBORG

"Cyborg - irgendein seltsamer Roboter; jedenfalls heißt ein mir unbekannter Spielfilm so"

Soviel aus dem Römer'schen Universal-Lexikon zum Namen dieses Spiels. Außer dieser halbherzigen Begründung spricht allerdingas auch der Roboter auf dem Cover eine deutliche Sprache...

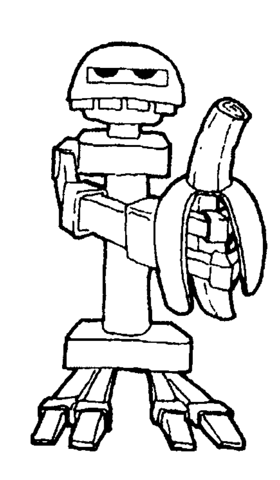
Ok! Laden wir das Spiel, bekommen wir erst einmal aufgelistet, wer was an diesem Spiel gemacht hat, außerdem können wir sehen, welche Spiele außerdem von Sikor Soft kommen (Kaisersoft kümmert sich drum!). Danach scrollt ein Namensschriftzug in schöner, riesiger Schrift von unten ins Bild, dann erscheint ein offenbar digitalisiertes Bild von Nummer Fünf (der, der lebt), und eine Musik beginnt.

Ein Druck auf START oder FIRE startet dann das Spiel - ach! Wir sehen ein Labyrinth, darin sind verschiedene Gegenstände verteilt, und oben links wartet unsere Spielfigur darauf, daß wir ihr erklären, was zu tun ist. Unter dem Bild sind noch einige Anzeigen zu lesen.

Die Aufgabe ist SUPEREINFACH! Man muß lediglich die angegebene Menge an Äpfeln, Birnen und Bananen einsammeln, um ins nächste Level zu kommen. Wie schön, daß das Spiel logisch bleibt; womit könnte ein Roboter mehr anfangen, als mit Obst...???

Beim Einsammeln stören dann natürlich noch verschiedene Mauern und Türen, die man mit Hilfe von Hacken und Schlüsseln beseitigen kann.

Kompliziert wird das Spiel nur durch eine Sache: Das Labyrinth ist mit schraffierten Feldern überdeckt, die verschwinden, wenn man das erste Mal darüber geht (Boulder Dash läßt grüßen). Geht man das erste Mal darüber, kann es passieren, daß man direkt ein Feld weiterkatapultiert wird und sich hinter der Spielfigur eine undurchdringliche Wand aufbaut.



Da man vorher nicht weiß, wo das passiert, ist das ganz schön gemein -dadurch sind die ursprünglichen ZWEIUNDDREISSIG (32!) Leben nicht übertrieben! (PS: Natürlich steht in jedem Level fest, wo diese Mauern entstehen, und das bleibt auch immer so, aber VORHER kann man das nicht wissen!). Diese Felder können natürlich auch immens hilfreich sein, da sie einen auch durch Wände katapultieren können. Also aufgepaßt!

Das Spiel wird mit der Zeit immer schwieriger, teilweise ist es gemeinerweise auch nicht egal, welche Frucht man gerade einsammelt.

Kommen wir nun zur Wertung: Die Grafik ist schlicht, aber sehr gut! Es erinnert zwar etwas an Zeichensatzgrafik (was es wohl auch ist), sieht aber edel aus. Die Animation der eigenen Figur ist zwar nicht fließend, geht aber in Ordnung. Außerdem erinnert die eigene Figur etwas an die Maus (die aus der Sendung). Der Sound im Level-Vorspann und in den Levels klingt sehr gut.

Bleibt der Spielspaß: HOCH! Man will immer weiter kommen und ärgert sich ohne Ende, wenn man ein gefährliches Feld, das man eigentlich schon kannte, wieder vergessen hat. Und zusätzlich ist jedes neue Level eine Herausforderung und eine verdammt harte Nuß.

Letzte erwähnenswerte Tatsache: Alle zehn Level lädt der Computer nach, und hat man alle Leben verloren, kann man (so der Computer nicht aus war) am Beginn der zuletzt erreichten Zehnergruppe neu anfangen.

Fazit: Cyborg ist eines der seltenen Spiele, die tierischen Spaß machen, ohne daß man genau weiß, warum. Aber das ist im Endeffekt auch egal - Cyborg ist ein lohnender Kauf!

Markus Römer

Grafik :	2
Sound :	2
Spielspaß :	1-
Gesamt :	2+

Best.-Nr. ATM 43 DM 24,90

Sexy Six

(c) 1995 by Sikor Soft

Preisfrage: Das Spiel heißt Sexy Six, und auf dem Cover sieht man eine barbusige Blondine mit Matrosen-Käppi. Um was geht es im Spiel?

Klar: Superhirn, auch bekannt als Mastermind - was sonst?

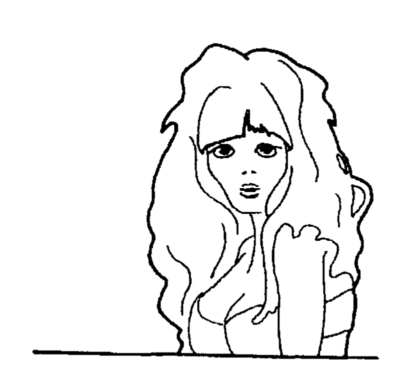
Ok, ok, von vorne! Das Cover ist ja schon abgehandelt, bis auf die Aufschrift "program od lat 18" - in Polen also keine Abgabe an Minderjährige!

Nach dem Laden mit großem Schriftzug als Ladebild erscheint das Titelbild. Hier steht auch groß der Name des Spiels, darunter wechseln sich zwei kleine digitalisierte, bekannte Bilder von leicht bekleideten Frauen ab.

Drückt man jetzt SELECT, kann man verschiedene Werte ändern, zum Beispiel Schwierigkeitsgrad, Muster der Spielsteine und die Gegnerin.

Drückt man aber vom Titelbild aus START, lädt der Computer eine Weile, dann entpackt er, und kurz darauf kann's los gehen: Ich gehe zwar davon aus, daß die meisten von Euch Mastermind kennen, aber trotzdem kommt eine kleine Erklärung:

Es geht darum, eine vom Computer vorgegebene Reihenfolge von vier Motiven zu "erraten". Dabei kann der Computer aus acht verschiedenen Motiven auswählen, die er auch mehrmals benutzen kann. Jetzt gibt der Spieler seinen Tip ein, und der Computer gibt seinen Kommentar ab: Neben dem Versuch des Spielers sind vier Lämpchen angeordnet, die angeben, ob das entsprechende Symbol richtig ist (Lampe an), ob es vorhanden, aber an anderer Stelle ist (Lämpchen glimmt), oder ob es gar nicht in der Variante des Computers vorkommt (Lampe aus). Und so hat man dann mehrere Versuche, den "Code" des Computers zu knacken.



Hat man eine Runde gewonnen, erscheint ein Bruchteil eines Bildes -und das ist wohl ein Reißer ohne Ende! So gute Bilder gibt es auf dem XL nur in einigen Bildershows und Demos, aber in Spielen gab es so was meines Wissens noch nicht:

DIGITALISIERTE BILDER IN 256 FARBEN!!!

Wahnsinn! Von den sechs Mädels auf der Diskette sind zwar bei einer die Farben etwas vertauscht, die andere ist eher schwarz-weiß, aber trotzdem! Außerdem kann das auch an meinem XE liegen, der hat manchmal seine Probleme mit manchen Farben.

Das Spiel geht dann natürlich noch weiter, allerdings mit einer kleinen Gemeinheit: die Anzahl der möglichen Versuche, den Code herauszubekommen, wird langsam aber stetig bis auf DREI reduziert; ergo spielt zum Schluß das Glück eine bedeutende Rolle.

Zumindest am Anfang ist die Motivation immens hoch: Da - wie immer -die wichtigsten Teile der Bilder bis kurz vor Schluß bedeckt bleiben, will man unbedingt alles sehen (lechz...).

Hat man dann alle sechs Mädels mal "ohne" gesehen, kommt es darauf an, ob man das Spiel "Mastermind" an sich mag oder nicht.

Deshalb meine Meinung:

- Abchecken, ob ihr Mastermind/Superhirn mögt oder nicht!

- Falls ja, kaufen, da das Spiel hier noch mit einer Supergrafik und einem guten Sound einhergeht.

- Falls nein, abchecken, ob ihr für eine Grafikdemo/Bildershow mit erotischen Bildern Geld ausgeben wollt.

- Falls ja, kaufen, außerdem gibt es bei dieser Demo noch ein Spiel obendrauf (Gamo, sozusagen).

- Falls nein, Spiel nicht kaufen, für ca. 25 Mark kann man sich schon zwei, drei Tage lang mit entsprechenden Filmen aus der Vidiothek beschäftigen!

Grafik :	1-
Sound :	2
Spielspaß :	2
Gesamt :	2 bis 2+

Best.-Nr. ATM 44 DM 24,90

Kurze Schlußbemerkung: In Polen gibt es noch drei Zusatzdisketten mit insgesamt 38 neuen "Gegnerinnen". Demnächst werden die bei Kaisersoft und Power per Post erhältlich sein.

Markus Römer

Fire Stone

(c) 1995 by Sikor Soft

Sikor Soft ist eine polnische Firma, die ich bisher nicht kannte, die aber im letzten Jahr anscheinend recht aktiv war - auf drei der Titel, die bei mir eingetroffen sind, steht "Copyright 1995 by Sikor Soft" (Darunter auch "Rockman," das geniale Spiel vom vorletzten Mal!). Hoffen wir, daß das 1996 so weitergeht.

Zu "Fire Stone" kann ich allerdings nicht viel sagen - oder liest wirklich jemand diesen Text, der nicht den Klassiker "Boulder Dash" kennt? Ooooops, habe ich hier etwa schon verraten, um was es geht?

Na gut! "Fire Stone" (oder "Stone Fire", wie das Spiel verwirrenderweise im Titelbild genannt wird) ist ein waschechter Ableger des oben genannten Klassikers. Für diejenigen, die ihn wider Erwarten nicht kennen, hier eine kurze Spielbeschreibung:

Nach einer sehr kurzen Ladezeit erscheint das Titelbild, wo man in großer Schrift den Namen des Spiels sieht. Den Hintergrund bildet eine scrollende karierte Fläche, darunter stehen ein paar Infos und die Aufforderung, FIRE zu drücken. Soundmäßig tut sich dabei rein gar nichts.

Nach einem Druck auf den Feuerknopf sieht man das erste Level, und man hört ein seltsames Rauschen (als wäre man am Meer), das von einigen Steinen kommt, die durch die Gegend fallen.

Auf dem Bildschirm erkennt man verschiedene Arten von Steinen: runde Felsen, Mauern, manche Felder sind leer, andere mit irgendetwas grünem bedeckt. Dazu gibt es noch Felsen, die (per DLI) in Regenbogenfarben leuchten. Und irgendwann erkennt man oben links auch noch die eigene Spielfigur. Unter dem Spielfeld gibt es verschiedene Anzeigen, von denen die wichtigsten die Anzahl der Leben und die verbleibende Zeit sein dürften.

Insgesamt haut mich die Grafik nicht vom Hocker, der Sound klingt nach Monitorschaden - es gibt keinen!

Tja, und jetzt muß man in bester Boulder Dash-Manier die bunten Steine einsammeln, ohne von irgendwelchen fallenden Gegenständen erschlagen zu werden. Die runden Felsen kann man auch verschieben, aber immer nur einen, also sollte man sich auch nicht einschließen lassen. Hat man die (unten angegebene) benötigte Anzahl an Steinen erwischt, muß man sich noch auf den Weg zum Ausgang machen, ist auch das erledigt, kommt man ins nächste Level.

In späteren Leveln gibt es dann auch noch Türen, zu denen man erst einmal den Schlüssel braucht sowie - noch später - Fledermäuse, die einem ans Leder wollen, zum Glück aber stur hin und her fliegen.



Tja, und das war's auch schon zum Spielprinzip. Grafisch und vor allem soundmäßig macht "Fire Stone" nicht allzuviel her - gelinde ausgedrückt; Zeichensatzgrafik, dazu nur etwas Gerumpel, wenn die Steine purzeln.

Aber viele dieser Spiele setzen vor allem auf den Spielspaß. Und wie sieht der bei Fire Power aus?

Nun, die Tatsache, daß ich gerade jetzt beim Schreiben an jedem Zeilenende Angst habe, daß mein Curser von herunterfallenden Buchstaben erschlagen wird, dürfte zeigen, wie sehr "Fire Power" fesseln kann. Man will einfach weiterkommen! Es macht einfach Spaß!

Fazit: Da ich das Original von Boulder Dash und auch seine Nachfolger nicht kenne, kann ich nicht sagen, wie gut oder schlecht die Umsetzung "Fire Stone" geworden ist. Aber das Spiel an sich hat mich vor den Bildschirm geknebelt - ein Spiel mit Suchtwirkung!

Grafik :	3
Sound :	-/- (Keine Wertung, da kaum vorhanden
Spielspaß :	1-
Gesamt :	2

Best.-Nr. ATM 45 DM 24,90

Oldie-Ecke

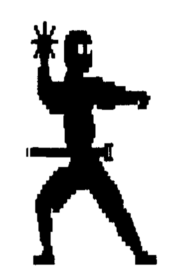
Karateka

Hallo liebe Leser!

In dieser Ausgabe habe ich einen echten Kampfsport-Klassiker für Euch herausgesucht!

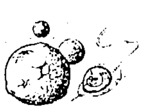
Bei Karateka schlüpft man in die Rolle eines tapferen Karatekämpfers, der aufbricht um die liebliche Prinzessin Mariko aus den Händen des bösen Kriegsherrn Akuma zu befreien! Also marschiert unser Held einfach schnurstracks auf die Festung des Gegners los und wird gleich von einem Wachposten erwartet, der uns mit ein paar unfreundlichen Tritten begrüßt! Als echter Held lassen wir uns das natürlich nicht gefallen und nach kurzer "Unterhaltung" kann man die Festung betreten.

Unglücklicherweise hat uns Oberfiesling Akuma schon bemerkt und schickt den nächsten seiner Diener, um, tja was wohl???? Naja, auf jeden Fall geht es immer so weiter, man kämpft sich tiefer in die Festung vor, bekommt dabei immer stärkere Gegner vor die Fäuste und wenn man Pech hat verabschiedet sich das einzige Bildschirmleben schon lange bevor man die Geliebte gerettet hat!



Auch wenn die Story von der entführten Prinzessin wirklich ein superalter Hut ist, kann Karateka doch durch seine gesamte Atmosphäre gut gefallen. Die Grafiken sind für ein Spiel von 1982 beachtlich gut, die Animationen sogar butterweich und auch die großen Sprites können sehr gut gefallen.

Darüber hinaus gibt es noch ein gut gemachtes Intro und die Musik wie auch die Sound FX passen sich ebenfalls sehr gut an das Spielgeschehen an. Einzig die Steuerung macht am Anfang etwas Probleme, aber schon bald hat man alle Schläge und Tritte gut drauf und dann wird es schon leichter, an die Geliebte heranzukommen! Alles in allem ist Karateka also ein sehr gutes Spiel, an dem Hobbyhelden bestimmt lange Freude haben werden!



****

*	Grafik	8	*
*	Sound	7	*
*	Motivation	8	*
*	Gesamt	8	*

****

SYZYGY 3/96

Was tut sich so in der Welt der Bits und Bytes, besonders der immer noch vorhandenen ATARI XL/XE-Computerbesitzer? Darüber kann man in der neusten Ausgabe des SYZYGY wieder allerhand erfahren, denn Stefan hat wieder eine Menge neuer Informationen aus allen Ecken und Enden zusammengetragen und dazu die Rückseite der Diskkette mit etwas Software gewürzt, so daß man nicht nur Texte vor sich hat. Bootet man sie, sieht man jedoch leider zunächst nichts Neues, denn es erscheint wieder der altbekannte schlichte Bildschirm in Graphics 0, der nach einer Weile von der Ladeankündigung des Menüprogrammes abgelöst wird.

Auch dies präsentiert sich unverändert und nach wie vor funktioniert alles wie gehabt. Im Directory befindet sich jedoch ein ulkiger Feh-

ler, denn dort steht nicht nur SYZYGY 2/96 (eigentlich müßte 3/96 dort stehen), sondern (C) 1995, dabei haben wir schon ein Jahr später. Aber dies ist ja nur ein kleines Versehen, das auf die Aktualität der Texte keine Wirkung hat.

In seinem ersten Text heißt Stefan wieder alle willkommen und lobt besonders die gestiegene Beteiligung seitens der Leser, da diesmal mehr Einsendungen als vorher bei ihm angekommen waren. Außerdem erwähnt er gleich eine Fragebogenaktion und bittet darum die Beiträge doch möglichst gleich auf Diskette zu schicken. Am Ende wünscht er allen wieder viel Spaß mit dieser Ausgabe des SYZYGYs.

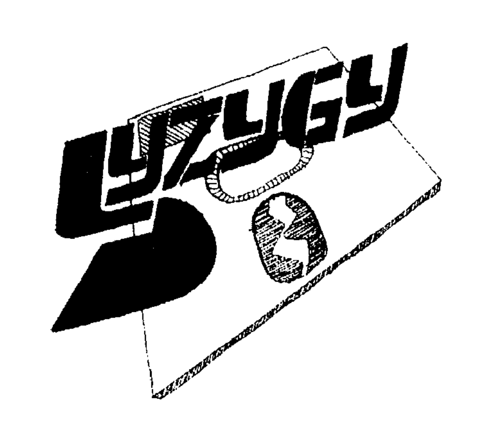
Bei den "Credits" (Danksagungen) hat sich nun logischerweise mehr getan, Stefan dankt hier ausführlich jedem einzelnen. Da dies jedem zuteil wird, der einen neuen Beitrag schickt, kann jeder Einsender also sicher sein, daß hier sein Name auftaucht und ihm persönlich und ausführlich gedankt wird.

Nun wird es schon direkt spannenend: Der angekündigte Fragenbogen kann nun als Text geladen werden. Dem Leser wird darin eine Menge Fragen gestellt, aber auch Platz für eigene Ideen und Vorschläge gelassen. Stefan erhofft sich dadurch nicht nur eine höhere Leserbeteiligung, sondern auch besseres Wissen darüber, was die Leser sich beim SYZYGY wünschen und was Ihnen gefällt oder mißfällt, kurz, daß er das Magazin noch leserfreundlicher gestalten kann. Man darf gespannt sein, ob ihn die Leser dabei auch kräftig unterstützen werden.

Alsdann kann man sich wieder informieren, was für Neuigkeiten in der ATARI-Welt kursieren. Stefan erwähnt hier als erstes, daß es jetzt wieder eine Reihe von neuen Spielen aus Polen gibt (von denen welche für das nächste SYZYGY getestet werden sollen), danach die XL/XE-Messe in Hanau am 12. Mai, die hauptsächlich auf die Initiative eines bestimmten Händlers ins Leben gerufen wurde.

Dann schreibt er, daß der ABBUC jetzt eine eigene Seite im World Wide Web hat, der AMC jetzt an den XL/XE anschließbare Infrarotmäuse anbietet und es jetzt endlich eine legale und frei kopierbare Turbo-Basic-Version gebe, die er auch im nächsten SYZYGY genauer vorstellen will. Natürlich ist alles noch ausführlicher beschrieben, so daß man wirklich eine Menge Neues erfahren kann.

Wer Zugang zum Internet hat und ein Betrachterprogramm besitzt, kann sich ab sofort die Homepage des



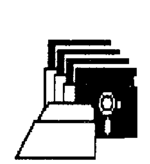
größten XL/XE-Computerclubs Deutschlands, des ABBUC, ansehen und schonmal im nächsten Text etwas darüber erfahren. Hier kann man nicht nur die Texte der Magazine und die Satzung lesen, sondern auch, im dem nächsten Magazin erscheinen wird und in Zukunft ist auch noch eine Diskussionsecke und ein "Gästebuch" geplant (in das sich jeder Internet-Surfer eintragen kann). Das ganze ist zwar noch im Aufbau, aber schon jetzt lohnt sich ein Vorabansehen. Natürlich ist auch die Meinung und evtl. Verbesserungsvorschläge der Besucher gefragt!

Inwischen ist die Hanau-Messe doch überall ziemlich bekannt geworden, und nun wirbt Stefan mit dem folgenden Text für einen Besuch. Es ist sogar von einer Überraschung die Rede, die jeden Besucher erwarten soll, und daß auch wieder für das leibliche Wohl gesorgt sein soll. Die XL/XE-Fans, die den Weg nach Hanau nicht scheuen, dürfen also gespannt sein, was sie dann auf dieser Messe erwarten wird.

Anschließend werden die Fortlaufende-Fragen-Beantwort- und die XL/XE-Adress-Listentexte fortgesetzt. Stefan bietet sogar an, die ganze Liste denjenigen zur Verfügung zu stellen, die sich bei ihm melden und nachfragen. Eigentlich sollte es nun etwas über die Basic-Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene zu lesen geben, doch in beiden Rubriken stehen lediglich kurze Texte, in denen Stefan fragt, ob noch Interesse für diese Kurse bestehen. Falls ja, solle es ihm mitgeteilt werden, damit er weiß, ob er die Rubriken fortstetzen oder endgültig herausnehmen soll.

Mehr zu lesen gibt es dann jedoch wieder in der Hilfe-Rubik, denn hier will ein Leser wissen, ob man einen 24-Nadel-Drucker an den XL/XE anhschließen kann. Dies ist war im Prinzip möglich, es gibt dafür jedoch erst wenig Software, die ihn unterstützt, da die meisten Ausdruckroutinen noch zu einer Zeit geschrieben wurden, wo sich der normale Anwender noch höchstens einen 8-Nadel-Drucker (der sogar nur mit 7 Nadeln wie der 1029-Drucker von ATARI) leisten konnte.

Da es Stefan inzwischen geschafft hat, PD's zu testen, stellt er in der PD-Ecke das gutbekannte Strategie-Ballerspiel MEGABLAST vor. Dieses Spiel bietet neben einer tollen Grafik auch sehr gute Geräuscheffekte und wer eine RAM-Erweiterung besitzt, kann sich sogar digitalisierte Musik dazu anhören.



Der Buchtest beschäftigt sich dieses Mal mit einem Buch, das Mathepro-

gramme für den XL/XE enthält. Es handelt sich dabei allergings meist um welche der einfacheren Mathematik.

Neues hat sich auch bei den Preisen für die bereits gelaufenen Wettbewerben getan, denn Stefan weiß jetzt genau, wem er einen Preis schuldet und wem nicht. Außerdem bietet er als Preise die neuen Spiele aus Polen an, damit die Gewinner sich nicht mit alter Software zufrieden geben müssen. Wer demnach noch einen Preis vom SYZYGY erwartet, kann sich auf frische Programme freuen.

Bei den Spieletips herrscht dagegen wieder Flaute, und Stefan ruft hier zum letzten Mal zur Einsendung von Tips seitens der Leser auf, wobei es keine Rolle spielt, ob sie schonmal veröffentlicht wurden oder nicht. Um noch mehr Echo zu bekommen, kündigt Stefan an, einen Aufruf auf seiner XL/XE-Homepage zu starten und bei genügender Anzahl eine Diskette damit herauszugeben.

Wie schon am Anfang angekündigt, sind auch wieder Leserbriefe eingetroffen, die in der Leserrubik veröffentlicht wurden. Ob nun Kritik, Vorschläge oder Hinweise, Stefan beantwortet jeden einzelnen und erwartet auch in Zukunft weitere Zusendungen.

Eine Information über die Software auf der zweiten Seite darf natürlich auch nicht fehlen. Diesmal handelt es sich um eine Demo in Assembler, die sich "Out of Time" nennt und schon etwas älter ist. Aber sie dürfte besonders für Tekkno-Fans interessant sein, denn sie bietet nicht nur Grafikeffekte, sondern in einem Teil auch eine Tekkno-Musikdemo.

Die Kleinanzeigen in dieser Ausgabe sind jedoch etwas mager ausgefallen, denn es gibt nur eine einzige davon zu lesen. Dafür kann man hier sehr übersichtlich lesen, was für Ware zu welchem Preis angeboten wird.

Wie schon von der letzten Ausgabe her bekannt, hat Stefan auch eine eigene XL/XE-Homepage im World Wide Web und berichtet nun darüber, was er noch damit vorhat. So plant er z.B. eine Datenbank mit Spieletips, eine Softwareliste und sogar eine Diskussionsecke. Man darf also gespannt sein, was sich auf seiner Homepage, worauf er sogar schon eine Meldung aus China bekam, demnächst verändern wird.

Die nächste Rubrik, die sich allgemein mit dem XL/XE im World Wide Web beschäftigt, stellt wieder die Adressen für Newsgroups, FTP-Server usw. vor, und dort steht auch, daß Stefan etwa 30 Homepages kennt, die sich mit dem XL/XE befassen, davon auch welche im Ausland. Leider stehen die Adressen von ihnen nicht dabei.

Im Internet-Text setzt sich Stefan mit der Zensur auseinander. Wer die Geschichte nicht kennt: Vor einiger Zeit entbrannte mal eine heftige Diskussion darüber, ob bestimmte Bereiche im Internet, die offen gegen die Menschenwürde und anderes verstoßen, gesperrt werden sollten. Aufgrund der Unübersichtlichkeit, der höchst aufwendigen Kontrollnotwendigkeiten und den Protesten von Internet-Fans konnte sich diese Idee jedoch bisher nicht durchsetzen.

Dagegen wird in der Jaguar-Rubrik ungehindert mit der Spielevorstellung fortgefahren. Diesmal geht es um ein Renn- und Hüpfspiel, das recht ausführlich beschrieben und begutachtet wird.

In der Film-Corner dreht sich dann alles um ein schon etwas älteres Action-Roadmovie, und die Musik-Ecke stellt eine CD einer Serie vor, bei der mehrere Lieder aus allen Sparten aufgenommen wurden.

Bei der Rätsel-Ecke erwarten den Leser anschließend 5 Scherzfragen, die gar nicht mal so leicht zu beantworten sind. Wer also gern knobeln will, ist hier an der richtigen Adresse.

Dann gibt es noch die Witzecke mit mehr oder weniger guten Witzen und die Spezialrubik "Blondinenwitze", in

der Blondinen, wie man schon von vornherein vermuten kann, auf ironische Weise ganz schön ihr Fett abbekommen.

Jetzt kann man noch die Vorschau lesen. Eigentlich wäre damit das SYZYGY zu Ende, ist es aber noch nicht, denn es gibt noch 3 Softwaretestberichte zu lesen und die sind nun eigentlich etwas unglücklich platziert, denn normalerweise sollte die Vorschau zum Schluß kommen. Dafür wird aber ein wirklich taufrisches Programm vorgestellt.

Als erstes gibt es gleich etwas über dieses neue Malprogramm zu lesen, denn dieses nutzt nun zum ersten Mal den ganzen Bildschirm durch 236 ansteuerbare Zeilen aus. Damit dürfte es das erste Malprogramm mit einer solchen Fähigkeit sein. Leider konnte Stefan noch keinen Testbericht darüber schreiben, weil es noch kleine Lauffähigkeitsprobleme gab, doch in der nächsten Ausgabe soll dieser dann nachgeholt werden. Außerdem wird noch das Spiel DONALD und in der Oldie-Ecke MR. ROBOT behandelt.

Fazit: Das SYZYGY bleibt seinem Konzept treu und bietet auch in dieser Ausgabe wieder Informationen, Problemhilfe und Amüsantes zum Lesen, Schmökern und Staunen, mit einer Demo auf der Rückseite als Beilage zur Unterhaltung angereichert. Internet-Surfer, Jaguar-Fans und Cineasten/Musikfreunde kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Nur ein ansprechendes Titelbild und das schon länger angekündigte neue Menüprogramm fehlen noch. Ansonsten ist diese Ausgabe wieder eine, die informationshungrige XL/XE-Besitzer sicherlich gut gebrauchen und sich zulegen können.

Thorsten Helbing
Best.-Nr. AT 347 DM 9,-

PD-MAG 3/96

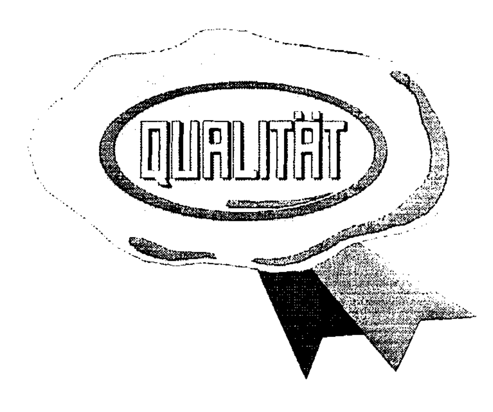
Was ist derzeit los im "Publik-Domäne-Bereich", den man auch unter dem Namen "Public Domain" kennt? Magazinpublizist Sascha Röber weiß es und hat seine neusten Erkenntnisse aus allen Bereichen mit

PD-MAG 3/96

einer tüchtigen Portion Software dazu in der neusten Ausgabe auf zwei beidseitig bespielten Disketten veröffentlicht, so daß sowohl das Laufwerk als auch der XL/XE wieder eine Menge zu tun kriegen! Gleich vorweg kann man verraten, daß sich tatsächlich einiges beim PD-Mag geändert hat, dazu gleich mehr.

Der Neuheiten müssen allerdings diejenigen erstmal harren, die nach dem Booten das Intro aufrufen, denn es wurde schon einmal verwendet, dabei handelt es sich nämlich um das mit den horizontalen Sternenvorbeiflug und dem breiten grünen Balken an der Bildschirmobergrenze.

Warum das so ist, kann man auch gleich im Text, der vor den Sternen erscheint, lesen, dort steht nämlich nach einer Weile "Das PD-Mag sucht Introcoder!" und daß man sich mit Sascha in Verbindung setzen soll.



Wer also gern ein Titelbild oder Musikstück oder beides als Intro vorstellen möchte, hat hier die Gelegenheit dazu. Vielleicht könnte ja auch ein von Sascha ins Leben gerufener neuer Introwettbewerb die Situation etwas entspannen.

Zwar steht im Intro, daß man, um zum Magazin zurückzukommen, die Diskette neu booten müsse, aber das ist nicht unbedingt nötig, denn nach dem Drücken von RESET sieht man wieder den gewohnten blauen Bildschirm in Graphics 0 wieder.

Nun kann man auch RUN "D:VOR*.*" eingeben und kommt dann bequem und schnell zum Vorwort. Darin kann man Sascha die Begeisterung förmlich anmerken, denn er schreibt, es habe ungeheuer viel Beteiligung seitens der Leser gegeben, sogar so viel, daß gleich 4 neue Rubriken eingerichtet werden mußten und er Mühe hatte, alles auf der Diskette unterzubringen, dafür mußte er sogar auf das sonst übliche im Menüprogramm ladbare Micropainter-Bild verzichten. Dafür ist er aber unheimlich stolz auf diese rege Beteiligung und schließt mit dem Wunsch, die Leser mögen viel Spaß mit dieser PD-Mag-Ausgabe haben.

Alsbald landet man wieder im Menüprogramm und kann sich alle Texte in Ruhe, mit der Begleitung der Musik oder auch ohne, durchlesen. Schon bei der Rubrik "Neues" gibt es viel Lesestoff. Hier steht z.B., daß am 23.3. eine Messe vom Team des TOP-Magazins und am 12.5. die in Hanau stattfand, an der Sascha leider nicht teilnehmen konnte; er kündigt jedoch an, dieses Jahr bei der ABBUC-Jahreshauptversammlung wieder mit einem kleinen Stand vertreten zu sein.

Auch die CeBIT erwähnt er kurz, aber auch hier war er selber nicht anwesend. Dafür kann man sich nun, wer will, seinem ATARI-Computer beim PD-Mag ein neues Design verpassen und ganz neu bemalen lassen. Dabei wird er nicht nur mit einer Metallic-Farbe lackiert, sondern auch noch mit mehreren Ballfolien verziert. Heraus kommt ein Computer, der in einem Computerzimmer auffallen wird wie ein bunter Hund. Das Design kostet zwar eine Kleinigkeit, aber wer sowas mag, kann jetzt beim PD-Mag seinen Computer einschicken und erhält ihn dann in 1-2 Wochen zurück.

Sascha verrät außerdem noch die Adresse, wo man günstig neue Leerdisketten herbekommen kann, stellt die Herausgabe von PD-Mag-PD-Disketten in Aussicht (diese sind quasi eine Sammlung der besten bisher beim PD-Mag erschienenen Programme) und erwähnt den neu

gegründetetn PD-Mag-Club, zu dem man näheres in einem gesonderten Text nachlesen kann, der in der "Intern-Rubik" steht.

Diese präsentiert sich wie versprochen mit wesentlich mehr Texten als zuvor. Einer davon befaßt sich mit einer Sammlung wichtiger Adressen für XL/XE-Fans, damit jeder, der so eine Adresse gerade braucht, nicht erst lange herumsuchen muß, sondern sie hier gleich finden kann. Da auch Sascha nicht alle Adressen bekannt sind, bittet er um Zusendung weiterer, z.B. die der Regional-Computerclubs.

Auch mit dem Assemblerkurs geht es weiter, wobei in diesem Teil erstmal eine Menge Theorie steht, denn Heiko Bornhost erklärt hier erstmal die Befehle, mit der man die Display-List anweisen kann, einen bestimmten Grafik- oder Textmodus darzustellen. Dies ist deshalb notwendig, weil die Darstellung von einem bestimmten Chip im XL/XE, dem ANTIC, übernommen wird, der über einen eigenen Befehlssatz verfügt, den man natürlich erst genauer kennen muß.

Überraschenderweise taucht ein schon früher vorhandener, aber dann abgeschaffter Text wieder auf, nämlich "Rat und Tat". Sascha meint hier, es würde sich wieder lohnen und bittet um Beteiligung dafür. Bei Fragen und Unklarheiten ist hier also ein idealer Platz, um zu Antworten zu kommen.

Nun kann man auch endlich in einem weiteren Text etwas zum neuen PD-Mag-Club lesen, was die Mitgliedschaft darin kostet, welche Möglichkeiten es gibt und wie die Leistungen aussehen. Ob sich das lohnt, bleibt jedem selbst überlassen, wer Mitglied werden will, braucht dies jedenfalls nur bei Sascha zu beantragen. Als "erste Leistung" kann man hier schonmal den Bericht von Andreas Magenheimer lesen, der allgemeine Infos über den Zustand von ATARI, neuer Hard-und Software, Computerclubs, Programmierernachfrage, Lynx usw. präsentiert.

Neues gibt es dann auch bei den Wettbewerben, der Anwender-Programmierwettbewerb konnte nämlich

ATARI magazin-PD-MAG

aufgelöst werden und die glücklichen Gewinner ermittelt, die hier auch vorgestellt werden. Danach weist Sascha nochmal auf die Giga-Competition hin, einem Mega-Wettbewerb sozusagen, bei dem Preise im Gesamtwert von 800,- DM locken, als erster Preis sogar ein 800 XL! Sascha hofft deshalb auf eine sehr rege Teilnahme, da die Preise eine sehr gute Motivation darstellen.

Zuletzt in dieser Rubrik ist da ein Text, der den Workshop für Kassettensimulatoren bilden soll. Dabei geht es also um Programme auf Kassetten, die auf Diskette übertragen werden und dort mit Hilfe eines Simulators laufen können. Da nach wie vor eine Menge Spiele auf Kassette vorhanden sind und die Übertragung Probleme bereiten kann, wird es sicherlich für manchen Kassettenbesitzer eine Hilfe sein, diesen Workshop zu nutzen.



Der AMC-Verlag war schon immer für seine Hardware-Basteleien bekannt, und so ist es kein Wunder, daß bei der Hardwaretestrubrik seine Port-Converter unter die Lupe genommen werden. Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich dabei um kleinere Hardwareerweiterungen, die beim Arbeiten mit den Ports des XL/XE schon eine Erleichterung sein können.

Die Leser des PD-Mag haben Sascha auch wieder einiges an Leserbriefen und Anzeigen geschickt, wie die Rubrik "Forum" beweist. Als Besonderheit kann man hier ein "Special" lesen, in dem Sascha über eine neue Kirmesattraktion berichtet, die eine besondere Art von Weltraumfahrtsimulationsaction bietet, welche er auch auf spannende Weise beschreibt und dann empfiehlt, sowas ebenfalls mal auszuprobieren. Kommen wir zu einer weiteren bedeutsamen Rubrik mit einer Menge Lesestoff, nämlich den Softwaretests.

Als kommerzielles Spiel kam das Grafik-Adventure ADALMAR auf den Prüfstand, als Megahit wurde dagegen der Klassiker GYRUSS und als Megaflop das Spiel ADVENTURES OF DOCTOR JONES (was übrigens sehr wenig mit den Indiana-Jones-Abenteuern gemeinsam hat) deklariert. Im Anwendertext wird die Textverarbeitung TEXTPRO beschrieben, und die Democorner stellt die Demo THE DREAM vor, die aber nicht so besonders sein soll. Wie immer kann man bei den TOP-TEN sehen, welche Spiele gerade stark im Rennen sind, und da sich mehrere Leser daran beteiligt haben, gab es auch eine Menge Veränderungen.

Wer bei Adventures so seine Schwierigkeiten hat oder noch Freezer-Pokes sucht, den wird der Inhalt der Tipsrubrik sicher interessieren, denn hier stellt Sascha und ein Leser Adventurelösungen und weitere Pokes zur Beeinflussung von Spielen vor. Weitere solcher Lösungen sollen in den nächsten Ausgaben des PD-Mags dann folgen.

Hat man bis hierher alles durch, was mit dem XL/XE zusammenhängt, wartet immer noch die Rubrik "Outside" mit ihren sonstigen Themen darauf, gelesen zu werden. Diese stehen

Wichtig:

SOS-Gutschein

gültig bis 16. Juli ´96

diesmal ganz unter dem Zeichen einer berühmten Superhelden-Comicfigur, und so beschäftigt sich der Buch- wie auch der Filmtip mit dem dunklen fledermauskostümtragenden Batman. Übrig bleibt noch der Jaguar/Lynx-Corner, in der es über allemeine Vergleiche zwischen dem Jaguarsystem und seinen Konkurrenten geht.

Soweit die rein textorientierte Seite des PD-Mag, nun kann man sich in Ruhe der softwareorientierten Seite widmen, wo es wieder allerhand zu entdecken gibt, z.B. VISIT, einem Visitenkartendruckprogramm, ferner MUSIKCH, ein Utility zum Ändern der Adressen in einer Benjisoft-Soundmonitordatei, dann ESCAPE FROM EPSILON, einem Labyrinth-Geschicklichkeitsspiel, weiter TITAN (einem Spiel aus der Games-Competition, das allerdings sehr einem Game auf einer der PPP-Spieledisks gleicht), bei dem man ein Raumschiff durch ein Höhlensystem fliegen muß.

Außerdem gibt es noch NEMO, ein Ballerspiel unter Wasser, weiterhin TTT (Tic Tac Tö, in einer Version mit vielen Farben und schöner Grafik), dann noch SHOWDOWN (ein Wildwestballerspiel mit Musik und detailgetreuer Grafik) und schließlich eine neue Demo in Assembler namens DRUNKEN TANK DEMO, welche neben Musikeffekten auch wieder Sinusscroller, Vektoranimation und andere Tricks bietet.

Allerdings hat diese Demo zwei unangenehme Eigenschaften, denn erstens läßt sie sich nicht beschleunigen (d.h. mit einer Taste den nächsten Teil laden, so daß man alles immer bis zu Ende ansehen muß) und zweitens ist sie nicht absturzsicher. So bedarf es nur eines Tastendrucks, um die Demo zum immerwährenden Stillstand zu bringen (dann hilft nur noch neu booten und alles nochmal von vorn).

Obwohl die Demo keine so neuen Effekte zeigt, hat sie immerhin sehr künstlerische Bilder aus dem Fantasy-Bereich, welche zwischen den Demoteilen zu sehen sind.

Fazit: Das PD-Mag beweist auch mit dieser Ausgabe, daß sich Information und Unterhaltung hervorragend in einem Magazin unterbringen lassen. Noch nie gab es in einer Ausgabe so viel zu lesen wie hier, auch andere ATARI-Hardware kommt zum Zug, und durch die Mitarbeit der Leser werden die Texte noch abwechslungsreicher.

Zu wünschen ist allerdings noch, daß Sascha bei der Vorstellung der Software in einer Ausgabe mal etwas genauere Beschreibungen beifügt, bei einigen Spielen oder Anwengungsprogrammen wäre das sehr hilfreich.

Ansonsten ist auch diese Ausgabe eine, die jeden XL/XE-Besitzer, der sich informieren und dabei Software ausprobieren will, in ihren Bann schlagen wird.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 396 DM 12,-

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

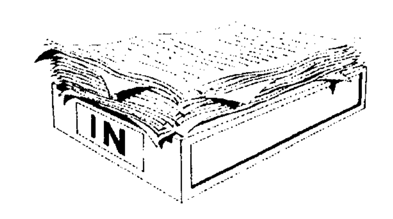
die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon gebrauchen.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen.

Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.



24 K	11 A	3 S	10 T	11 A	9 N	1 I	2 E		14 M	17 O	3 S	10 T	
11 A	8 R	10 T		8 R	11 A	8 R	1 I	10 T	11 A	2 E	10 T		
10 T	1 I	2 E	12 F			1 I		11 A	21 D	22 L	2 E	8 R	
7 Z	2 E	1 I	10 T	11 A	9 N	3 S	11 A	19 G	2 E		4 H	11 A	
2 E		19 G		3 S	17 O		21 D	2 E		14 M	2 E	10 T	
	11 A	18 B	10 T		10 T	11 A	2 E	9 N	7 Z	2 E	8 R		
11 A	16 Q	20 U	11 A	8 R	2 E	22 L	22 L		20 U	13 X		19 G	
10 T	20 U	2 E	10 T	2 E				6 W	2 E	1 I	10 T	2 E	
	11 A	19 G		24 K				2 E	9 N	24 K	2 E	22 L	
11 A	8 R	2 E	11 A	22 L				1 I	21 D	17 O	22 L		
15 V	1 I	22 L	22 L	11 A				7 Z	20 U		22 L	1 I	
2 E	20 U		2 E	14 M				2 E	9 N	21 D	2 E	9 N	
	14 M	1 I	13 X	2 E	9 N		20 U	9 N	19 G	2 E	8 R	9 N	

1 I	2 E	3 S	4 H	5
6 W	7 Z	8 R	9 N	10 T
11 A	12 F	13 X	14 M	15 V
16 Q	17 O	18 B	19 G	20 U
21 D	22 L	23	24 K	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Programmiersprachen

Teil 15

In der letzten Ausgabe wurde eine Liste der Oberon-Compiler und -Systeme veröffentlicht. In dieser Ausgabe wird eine Auswahl frei erhältlicher C-Compiler veröffentlicht. Diese Compiler sind wie die Oberon-Compiler/ -Systeme meistens nicht für unsere Ataris erhältlich.

Die Liste ist in englischer Sprache, da sie aus dem Internet entnommen wurde. Wer keinen Internet-Anschluß besitzt, der wende sich bitte an den Verlag. Bei genügend Interesse, könnte vielleicht ein Kopierservice eingerichtet werden.

Rainer Hansen

Language: C
Package: ACE C - C-Compiler fuer 8-Bit Ataris
Version: ?
Parts: ?
Author: ?
Location:
http://www.umich.edu:80/~archive/atari/8bit/Languages/acec.arc
http://www.umich.edu:80/~archive/atari/8bit/Languages/aceclib.arc
Description: ?
Status: ?
Updated: ?

Language: C
Package: CC8 - C-Compiler fuer 8-Bit Ataris
Version: ?
Parts: ?
Author: ?
Location: http://www.umich.edu:80/~archive/atari/8bit/Languages/cc8.arc
Description: ?
Status: ?
Updated: ?

Language: C
Package: CC65 - C-Compiler für 8-Bit Ataris, viele Bibliotheken, ebenfalls eine Unix-Version vorhanden
Version: ?
Parts: ?
Author: ?
Location: http://www.umich.edu:80/~archive/atari/8bit/CC65 Description: ? Status: ? Updated: ?

Language: C (ANSI)
Package: ? 1984 ANSI C to K&R C preprocessor ?
Version: ?
Parts: translator(K&R C)
Author: ?
Location: from comp.sources.unix archive volume 1
Description: ?
Status: ?
Updated: ?

Language: C
Package: C-Interp
Version: ?
Parts: interpreter
Author: ?
Location: ftp://oac2.hsc.uth.tmc.edu/Mac/Misc/C_Interp.sit
Description: An interpreter for a small subset of C, originally part of a communications package.
Contact: ? Chuck Shotton <cshotton@oac.hsc.uth.tmc.edu>
Updated: May 14th, 1993

Language: C (ANSI)
Package: cproto
Version: 4 patchlevel 0 Parts: translator(K&R C)
Author: Chin Huang <chin.huang@canrem.com>
Location: comp.sources.misc volume 29
Description: cproto generates function prototypes from function definitions. It can also translate function definition heads between K&R style and ANSI C style.
Ports: Unix, VMS, MS-DOS
Updated: July 18th, 1992

Language: C
Package: csize Version: 1.12
Parts: code analysis tool
Author: Christopher Lott <lott@informatik.uni-kl.de>
Location: comp.sources.reviewed volume 4
Description: A C language code counter
Updated: October 17th, 1994

Language: C
Package: cxref
Version: ?
Parts: code analysis tool
Author: Arnold Robbins <arnold@gatech.?>
Location: use archie
Description: A cross-reference genrator
Updated: ?

Language: C, C++
Package: Cyclo - cyclomatic complexity tool
Version: the one and only version
Parts: code analysis tool
Author: Roger D Binns
Location: alt.sources archive, June 28th, 1993, <C9C2rH.EE@brunel.ac.uk>
Description: It measures cyclomatic complexity, shows function calls and can draw flowgraphs of ANSI C and C++ code.
Requires: lex, C++
Updated: June 28th, 1993

Language: C, C++, Objective-C

Package: emx programming environment for OS/2

Version: 0.8g

Parts: gcc, g++, gdb, libg++, .obj linkage, DLL, headers

Author:

Eberhard Mattes <mattes@azu.informatik.uni-stuttgart.de>

Location: ftp://ftp-os2.cdrom.com/os2/2_x/unix/gnu/emx0.8g europe: ftp://ftp.uni-stuttgart.de/soft/os2/emx-0.8g

Description: ?

Discussion: subscribe to emx-list using listserv@ludd.luth.se

Updated: September 21st, 1992

Language: C

Package: gc

Version: 3.4

Parts: library

Author: Hans-J. Boehm <boehm@parc.xerox.com>, Alan J. Demers

Location: ftp://parcftp.xerox.com/pub/russell/gc3.4.tar.Z

Description: This is a garbage colecting storage allocator that is intended to be used as a plug-in replacement for C's malloc. Since the collector does not require pointers to be tagged, it does not attempt to ensure that all inaccessible storage is reclaimed. However, in our experience, it is typically more successful at reclaiming unused memory than most C programs using explicit deallocation. Unlike manually introduced leaks, the amount of unreclaimed memory typically stays bounded.

Ports: Sun-3, Sun-4 , Vax/BSD, Ultrix, i386/Unix, SGI, Alpha/OSF/1, Sequent (single threaded), Encore (single threaded), RS/600, HP-UX, Sony News, A/UX, Amiga, NeXT.

Updated: November 5th, 1993

Language: C, C++

Package: gdb

Version: 4.15.1

Parts: symbolic debugger, documentation

Author: many, but most recently Fred Fish <fnf@cygnus.com>, Stu Grossman <grossman@cygnus.com>, and John Gilmore <gnu@cygnus.com>, all of Cygnus Support

Location: ftp://gatekeeper.dec.com/gdb-*.tar.[zZ] or any other GNU archive site

Description: gdb is a full-featured symbolic debugger. It fills the same niche as dbx. Programs must be compiled with debugging symbols.

Bugs: <bug-gdb@prep.ai.mit.edu>

Restriction: CopyLeft

Ports: most unix variants, vms, vxworks, amiga, msdos

Updated: November 4 1995

Language: C, C++, Objective-C, RTL

Package: GNU CC (gcc)

Version: 2.7.1

Parts: compiler, runtime, examples, documentation Library listed separately

Author: Richard Stallman and others

Location: ftp://gatekeeper.dec.com/gcc-2.X.X.tar.gz or any other GNU archive site

msdos: ftp://oak.oakland.edu/pub/msdos/djgpp/*

6811: ftp://netcom.com/pub/coactive/gcc-6811-beta.tar.gz (these are diffs from 2.5.8 distribution)

Description: A very high quality, very portable compiler for C, C++, Objective-C. The compiler is designed to support multiple front-ends and multiple back-ends by translating first into RTL (Register Transfer Language) and from there into assembly for the target architecture. Front ends for Ada, Pascal, and Fortran are all under development. There is a bounds checking port based on gcc 2.7.1. Patches for this port are available at: ftp://dse.doc.ic.ac.uk/pub/misc/bcc

Conformance:

C: superset of K&R C and ANSI C.

C++: supports most ARM features; exceptions supported only on some platforms. Supports "bool". Alpha-level RTTI implementation included. Not yet supported: member templates, namespaces. Developers are tracking the draft ANSI/ISO standard and are committee members.

Objective-C: Complies with NeXT proposed (ANSI?) standard.

Bugs: gnu.gcc.bug (for C/Objective-C), gnu.g++.bug (for C++)

Restriction: GNU General Public License

Ports: 3b1, a29k, aix385, alpha, altos3068, amix, arm, convex, crds, elxsi, fx2800, fx80, genix, hp320, clipper, i386-{dos,isc,sco,sysv.3,sysv.4,mach,bsd,linux,windows,OS/2}, iris,i860, i960, irix4, m68k, m88ksvsv.3, mips-news, mot3300, next, ns32k, nws3250-v.4, hp-pa, pc532, plexus, pyramid, romp, rs6000, sparc-sunos, sparc-solaris2, sparc-sysv.4, spur, sun386, tahoe, tow, umpis, vax-vms, vax-bsd, we32k, hitachi-{SH,8300}, 6811

Portability: very high

Status: actively developed

Discussion: gnu.gcc.help (for C/Objective-C), gnu.g++.help (for C++)

Announcements: gnu.gcc.announce (for C/Objective-C), gnu.g++.announce (for C++)

Updated: 1995

Language: C

Package: Harvest C

Version: 1.3

Parts: compiler, assembler, linker.

Author: ?

Location: ftp://archive.umich.edu/mac/development/languages/harves*

Description: The parts of the system are all integrated in a unique application, which manages a "project" composed by several C source files and resource files (which contain data).

Ports: Macintosh

Contact: Eric W. Sink

Updated: May 26th, 1992

Language: C (ANSI), lcc intermediate format

Package: lcc Version: 3.4b

Parts: compiler, test suite, documentation

Authors: Chris Fraser <cwf@research.att.com> Dave Hanson <drh@cs.princeton.edu>

Location: ftp://ftp.cs.princeton.edu/pub/lcc/* Description: hand coded C parser (faster than yacc) retargetable code "nearly as good as GCC"

Ports: x86, MIPS, SPARC Status: small-scale production use Discussion: email "subscribe lcc" to majordomo@cs.princeton.edu

Updated: Febuary 1st, 1995

Language: C (ANSI)

Package: LCLint Version: 1.4

Parts: code analysis tool

Author: David E Evans <evs@larch.lcs.mit.edu>

Location: ftp://larch.lcs.mit.edu/pub/Larch/lclint/

Description: LCLint is a lint-like tool for ANSI C. It can be used like a traditional lint to detect certain classes of C errors statically; if formal specifications are also supplied, it can do more powerful checking to detect inconsistencies between specifications and code.

References: http://larch-www.lcs.mit.edu:8001/larch/lclint.html Ports:

OSF/1, Ultrix, SunOS, Solaris, Linux, IRIX

Updated: October 16th, 1994

Language: C

Package: ups

Version: 2.1

Parts: interpreter, symbolic debugger, tests, documentation

Author: Mark Russell <mtr@ukc.ac.uk>

Location: ? ftp from contrib/ups*.tar.Z from export.lcs.mit.edu ? unofficial: unofficial enhancements by Rod Armstrong <rod@sj.ate.slb.com>, available by ftp://sj.ate.slb.com/misc/unix/ups/contrib/rob

Description: Ups is a source level C debugger that runs under X11 or SunView. Ups includes a C interpreter which allows you to add fragments of code simply by editing them into the source window

Bugs: Mark Russell <mtr@ukc.ac.uk>

Ports: Sun, Decstation, VAX(ultrix), HLH Clipper

Discussion: ups-users-request@ukc.ac.uk

Updated: May 20th, 1991

Language: C, C++

Package: Xcoral

Version: 2.5

Parts: editor

Author: ?

Location: ftp://ftp.x.org/contrib/editors/xcoral* europe: ftp://ftp.inria.fr/X/contrib-R5/clients/xcoral*

Description: Xcoral is a multiwindow mouse-based text editor, for X Window System, with a built-in browser to navigate through C functions and C++ classes hierarchies... Xcoral provides variables width fonts, menus, scrollbars, buttons, search, regions, kill-buffers and 3D look. Commands are accessible from menus or standard key bindings. Xcoral is a direct Xlib client and run on color/bw X Display. Also includes HTML and Latex modes.

Contact: Lionel Fournigault <Lionel.Fournigault@aar.alcatel-alsthom.fr>

Updated: December 21st, 1995

Language: C

Package: xref

Version: ?

Parts: code analysis tool

Author: Jim Leinweber

Location: use archie

Description: A cross-reference genrator Updated: 1985 ?

Language: C, C++

Package: LEARN C/C++ TODAY

Location: http://nyx10.cs.du.edu:8001/~vcarpent/learn-cpp.html or

ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet/news.answers/C-faq/learn-c-cpp-today

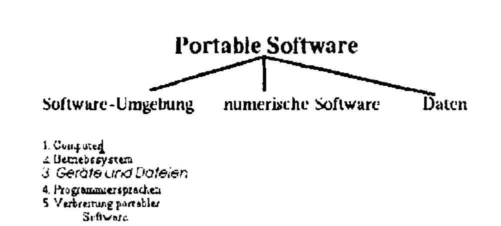
Descripton: The LEARN C/C++ TODAY list is a list of a few C and C++ language tutorials available to a user. This list includes interactive tutorials, public-domain code collections, books etc.

Contact: Vinit S. Carpenter <carpenterv@vms.csd.mu.edu>

Leitfaden

Teil XVII

In der letzten Folge haben wir uns bereits mit dem großen Problemkreis Software-Umgebung auseinandergesetzt. Dabei ging es insbesondere um Probleme, die im Zusammenhang mit Betriebssystemen auftreten können.



An der Grafik läßt sich das Thema dieser Ausgabe ablesen, Probleme der Portabilität bezüglich Geräten und Dateien. Mit Geräten sind lokale Ein-/Ausgabemedien gemeint, also keine Netzwerke.

Geräte

Eine Vielzahl von Druckern mit zum Teil recht unterschiedlichen Ansteuerungsbefehlen sind auf dem Markt verfügbar. Vom Nadeldrucker über Tintenstrahldrucker und Thermotransferdrucker bis hin zum Laserdrucker werden verschiedene Ausgabetechniken und Qualitäten, die wiederum in Schwarz-/Weiß- und in Farbausgabedrucker unterscheidbar sind, angeboten. Manche Drucker verstehen lediglich Befehle zur Ansteuerung einzelner Druckelemente, während andere Drucker aufwendige Programmiersprachen, wie beispielsweise Postscript, zur Druckausgabe integriert haben.

Magnetische Speichermedien weisen unterschiedliche physikalische Größen auf, z.B. 5,25 oder 3,5 Zoll, oder unterschiedliche Speicherdichten und Speicherformate. So können beispielsweise die Disketten unserer Ataris nicht von C64-Computern gelesen werden, denn es werden unterschiedliche Aufzeichnungsverfahren verwendet.

Optische Speichermedien sind zur Zeit im wesentlichen in Form von CD-ROMs verfügbar. Obwohl die physikalische Größe von CD-ROMs genormt ist, können sie trotzdem nicht immer problemlos gelesen werden, da unterschiedliche Aufzeichnungsformate verwendet werden können.

Die unterschiedliche Ausgabe von Daten auf Bildschirmen ist eine der Hauptursachen für Portabilitätsprobleme. Unsere Ataris besitzen sehr flexible Grafikchips - ANTIC und GTIA, welche die Darstellung zahlreicher, unterschiedlicher Bildschirmmodi erlauben.

Sowohl die Auflösung innerhalb einer Bildschirmanzeige als auch die Anzahl der darstellbaren Farben kann variiert werden. Diese Vielzahl an Möglichkeiten auf anderen Computern ohne Qualitätsverluste zu simulieren, stellt eine Herausforderung selbst für erfahrene Programmierer dar.

Dateien

Die Dateiverwaltung stellt einen wesentlichen Bestandteil eines Betriebssystems dar. Zur Zeit des ersten Entwurfs unserer Ataris waren Dateiverwaltungssysteme wesentlich einfacher als heute. Noch heute macht sich dies an dem oft auf unseren Rechnern eingesetzten DOS 2 bemerkbar.

Manche werden jetzt vielleicht denken, DOS 2 - so ein Unsinn, ich benutze schon lange kein DOS 2 mehr, sondern DOS 2.5 oder BIBO-DOS - doch hat sich in der internen Struktur fast nichts gegenüber DOS 2 verändert.

Alle diese Diskettenbetriebssysteme besitzen eine flache Hierarchie bzw. gar keine, da alle Dateien auf einer Ebene gespeichert sind.

Im Gegensatz dazu existiert beispielsweise bei SPARTA-DOS die

ATARI magazin - Programmierkurs

Möglichkeit Verzeichnisse anzulegen und so das unstrukturierte Inhaltsverzeichnis hierarchisch zu ordnen. Diese Strukturierung erleichtert dem Anwender das Arbeiten mit großen Dateienmengen erheblich.

Eine andere Sache, die SPARTA-DOS DOS 2 und vielen seinen Derivaten voraus hat ist, die integrierte Datumsfunktion. Jede Datei wird mit Veränderungsdatum und Zeit abgespeichert, was ebenfalls dem Anwender hilft, den Überblick zu behalten.

Die eben beschriebenen Unterschiede stellen nur wenige, direkt sichtbare Unterschiede zwischen den verschiedenen DOS-Versionen heraus die Wirklichkeit sieht bedeutend komplizierter aus.

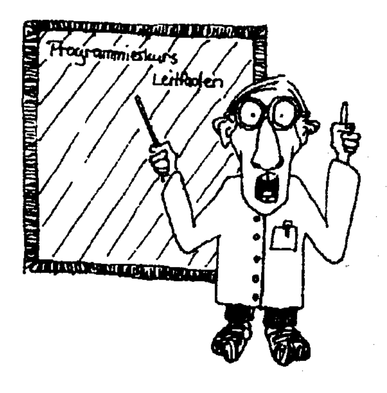
Hier geht es aber nicht um eine genaue technische Analyse, sondern darum, daß bei Ihnen ein Verständnis dafür geweckt wird, daß insbesondere die Dateiverwaltung sehr unterschiedlich ist und somit der Zugriff auf Dateien in portabler Weise einiger Überlegungen bedarf.

Mögliche Lösungen und ihre Konsequenzen

Die Ursprungsumgebung, die Transportumgebung und die Zielumgebung müssen bei allen Ein-/Ausgaben sorgfältig bedacht werden. Eine Möglichkeit wenigstens zum Teil die weiter oben erwähnten Probleme zu lösen, besteht in der Einfügung einer Zwischenschicht zwischen Betriebssystem und Programm. Eine solche Schnittstelle muß so einfach wie möglich gehalten werden, damit die Ein- und Ausgaben nicht ineffizient werden.

Von Problem zu Problem sind Lösungen entsprechend den unterschiedlichen Zeitanforderungen zu entwerfen. Wegen den komplexen Anforderungen an portable Software bezüglich der Ein- und Ausgabe, müssen meistens bestimmte Beschränkungen festgelegt werden, die somit die Funktionalität einschränken. Wenn diese Restriktionen befolgt werden, ist Effizienz meistens kein so großes Problem mehr.

Rainer Hansen



Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 5/96 erscheint im August

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:



Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 15,-

Großer Programmierwettbewerb (Frühsommer 1996)

Hier nun die Gewinner

1. EntFernungsAnzeiger (Raimund Altmayer, Konz)
2. Magische Kugeln 2 (Markus Dangel, Ostrach)
3. Interrupt-Uhrzeile (Alexander Blacha, Niederorschel)
4. China-Skat Chr. Pr)iesmeier, Hameln
5. TAPS #$ (Raimund Altmayer, Konz)
6. Ant-Atom-Demo (Raimund Altmayer, Konz)
7. Schaltkreise (Werner Franke, Lehrte)
8. Dreiunddreißig (Werner Franke, Lehrte)
9. Der Käfig von Garun (STH, Berlin)
10. 6 Wochenrennen (Torsten Schulze, Frankfurt)

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

PD magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

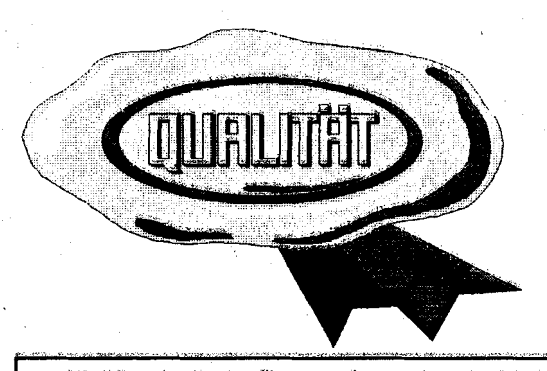
Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!



Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-

Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-

PD-MAGazin 1-6/95

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 40,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. PDM 1-6/95 DM 40,-

SYZYGY 1-6/95

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1995 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 30,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. Syzygy 1-6/95 DM 30,-

PD-MAG Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das zweite Halbjahr 1996. Unser Aboangebot: Ausgabe 4/96, 5/96 und 6/96 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 456/96 DM 25,-

SYZYGY Abo 1996

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das zweite Halbjahr 1996. Unser Aboangebot: Ausgabe 4/96, 5/96 und 6/96 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 456/96 DM 18,-

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058